ANO VI Nº 57

VIDEO news GAME

MAIS BARATO R$4,00

SIGLA EDITORA

JOGUE COM SMOKE E OUTROS SEGREDOS DE MK3

THE DIG
SPAWN
TWISTED METAL
PORKY PIG
VIRTUA FIGHTER 2
PICA-PAU
DOOMTROOPERS
REBEL ASSAULT 2
D's DINNER
FIFA SOCCER '96
EARTHWORM JIM 2
WILD C.A.T.S
ESPN EXTREME GAMES
SEPARATION ANXIETY
SECRET OF EVERMORE

Ultra64

o hiper super detonante console da Nintendo

MACACOS ME MORDAM!

DONKEY KONG COUNTRY 2

Diddy's Kong Quest

Dupla dinâmica

CHICLE DE BOLA COM RECHEIO LÍQUIDO

ADAMS*

Bubbaloo



SABOR ARTIFICIAL DE MANGA E PÊSSEGO

COLORIDO ARTIFICIALMENTE 1 UNIDADE

JWT

Manga e pêssego
no mesmo Bubbaloo.

Bubbaloo

OPTIONS





SIGLA
EDITORA

Diretora Presidente Maria Célia Furtado



REDAÇÃO

Diretor Editorial Ibsen Spartacus

Editor Chefe Carlos Sandano

Editor de Arte Heraldo Galan

Repórter Luana Pavani

Colaboradores Mateus de Andrade Silva, Rodrigo Segatti, Eurico Ramos, Otávio Canecchio Neto

Produção gráfica Sandra Figueiredo

PUBLICIDADE

Direção Comercial Sinergy Marketing Publicitário, Bernardo Leschziner

Consultor de Marketing Fernando A.C. Andrette

Diretor de Publicidade Ricardo Marcheto

Gerente de Publicidade Vera Lúcia de Miranda

Contatos de Publicidade São Paulo Angela Taddeo, Geovânia Ortiz, Ana Maria Gatti, Alexandre Jordão, Gemberson Amaral

Representantes Ribeirão Preto Ana Lígia O. S. Favoretto, Tel.: (016) 635-8175

Rio de Janeiro LPA Comunicações Ltda.
Rua da Glória, 366/11° andar
Glória - CEP: 20241-180
Tel.: (021) 252-9074 / 252-8720

Rio Grande do Sul R.R. Gianoni Com. e Repres. Ltda.
Rua Botafogo, 259
Tel.: (051) 233-3528 / 233-3332

Diretor Adm. Financeiro José Eduardo Teixeira

Gerente de Circulação Arlete M. Lopes

Gerente Contábil Osny Luttenschlager S. Serra

Serviço de Atendimento ao Assinante (0800) 130633

VIDEO NEWS GAME, com periodicidade mensal, é editada pela Sigla Editora Ltda. (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, nº 60** - Fone (011) 574-0633. TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR. FAC-SÍMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015-903 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 44A, Sacavem - Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. **VIDEO NEWS GAME** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEO NEWS GAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro ALP. Registro no INPI protocolo nº 811.012.018
Jornalista responsável:
Carlos Sandano (Mtb 24792)
Impressão: CLY

ANER

DE VOLTA AO GAME DOS MACACOS

Novembro de 1994: um macaco chegava para revolucionar a história dos games de 16 bits. *Donkey Kong Country* apresentava gráficos nunca antes vistos e uma jogabilidade animal. Arrepiou a moçada do SNES e estabeleceu um novo padrão de qualidade ao mundo dos games.

Dezembro de 1995: os consoles de 32 bits já são coisa corriqueira e o gamemaníaco já está se acostumando a imagens e som cada vez mais perfeitos. Mas os macacos estão de volta com uma força de fazer frente a muitos jogos do PlayStation e Saturn. Portanto, nada mais justo do que dedicar a primeira capa de 1996 a *Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest*.

Por falar em Saturn, o mais poderoso console da Sega resolveu reagir na briga com o videogame da Sony. Para começar, *Virtua Fighter 2* é um dos melhores games de luta que já apareceram para um sistema doméstico. Só que a Sega não parou por aí: *Dragon Ball Z* e *X-Men: Children of the Atom* também merecem nota dez.

Mas vamos voltar ao mundo Nintendo. É que a sua Video News Game **foi buscar na Shoshinkai, uma das maiores feiras de games do Japão, as novidades sobre o Ultra64. E o novo console arrebenta, como você vai conferir em Coming Soon.**

E tem mais informação para você: Mega-Net, jogos evangélicos, o primeiro game 100% nacional.... e por aí vai. É só você virar a página para ficar por dentro do que acontece no mundo dos games. É a Video News Game **deixando suas férias ainda melhores.**

Carlos Sandano

news

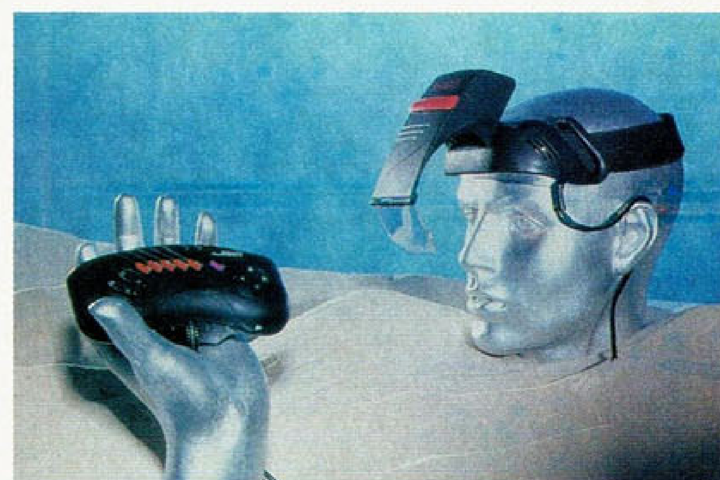
Entre os lançamentos para o começo deste ano, a Tec Toy apresenta um cartucho que conecta o Mega Drive ao E-Mail da Internet

Luana Pavani

INTERNET PELO MEGA DRIVE

Para quem não vê a hora de comprar um computador com fax-modem para entrar na Internet, aí vai uma alternativa: o Mega Drive. Epa, como é que é? A Tec Toy acaba de lançar um cartucho que pode conectar você a gamemaníacos do mundo todo. Isso significa que em vez de gastar cerca de R$ 2.000,00 num 486 DX2/66 multimídia, você paga R$ 79,99 pelo Mega Net e mais a mensalidade de R$ 5,00 por 30 ligações (os primeiros dois meses são de graça). Assim que ligar o Mega Net à linha telefônica, você terá a oportunidade de enviar e receber mensagens pela Internet (na opção *Mail*), dar uma olhada nas principais novidades do mundo dos games, selecionadas pela equipe da Tec Toy (*Internet*), e saber o que rola nos quadrinhos e RPGs (*Revista Eletrônica*). Mas calma lá! A Tec Toy é apenas um provedor de acesso ao E-Mail da Internet, portanto, não tente "surfar" pela rede — a não ser que você tenha um computador e consiga uma senha da Embratel ou se cadastre a um BBS que ofereça acesso *full* à Internet.





Mega Net e R-Zone: acessório para conectar seu Mega Drive ao mundo e portátil parecido com o Virtua Boy

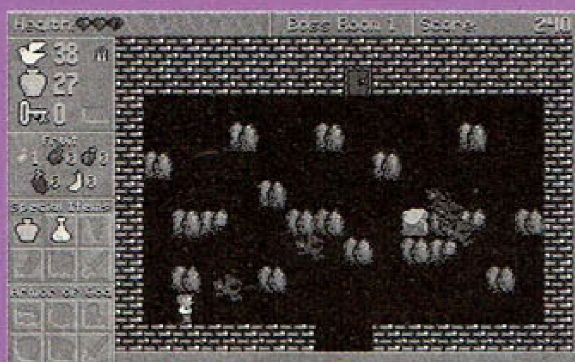
Outro serviço do Mega Net é o *Tec Toy News*, que dá as novidades da empresa em primeira-mão. Alguns dos 182 lançamentos para o começo do ano, incluindo brinquedos e CD-ROM são: quatro jogos para Master System (entre eles *The Smurfs*), *Garfield* para Game Gear, com 8 Mega de memória (caracterizando-se como o maior cartucho já lançado para uma plataforma de 8 bits) e *Fifa Soccer' 96* para Mega Drive, com 3.800 jogadores e 237 times. Os jogos em CD e os de 32 bits também entram em 96 chutando o balde: *Fatal Fury Special* e *Comix Zone* para Sega CD, *Virtua Fighter Tournament* para Mega 32X, que traz a opção de cinco ângulos de visão e controle do tamanho do ringue e sua segunda versão para o Saturn. *Virtua Fighter* também chega ao mini-game pelo acessório R-Zone, uma tira elástica para ser usada na cabeça, com uma pequena tela à frente dos olhos. Se você está achando meio parecido com o Virtua Boy da Nintendo, espere só até ver as imagens vermelhas em fundo preto...

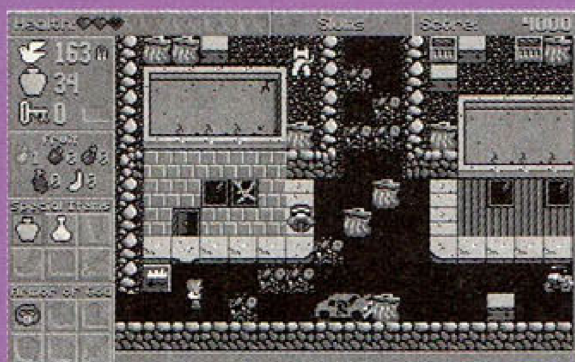
Por sua vez, o Saturn ganha outros 10 jogos poderosos além de *Virtua Fighter 2*, como *Astal*, *Virtua Cop* e *Street Fighter - The Movie*. Já os fãs de jogos de computador poderão jogar *Mortal Kombat 3*, com velocidade e gráficos semelhantes ao arcade. Qualquer dúvida, mande uma mensagem para a Tec Toy: http://www.tectoy.com.br.

Para completar, a Tec Toy também anunciou acordos de distribuição com a Microsoft e a Compaq, duas das maiores empresas de informática no mundo todo. Da Microsoft, serão distribuídos 25 produtos das linhas Home, Office e periféricos, além do sistema operacional *Windows 95*. Já o acordo com a Compaq começa com a distribuição dos computadores Presario 524 multimidia e Presario 744 multimídia (modelo desktop).

RELIGIÃO & GAMES

Na edição 51, respondemos a uma carta de um leitor de Mogi das Cruzes que pedia os endereços das softhauses norte-americanas. O motivo era simples: ele queria sugerir a criação de games baseados nas Histórias Bíblicas. Achamos o pedido um pouco estranho (até pensamos em alguns nomes para estes jogos) e publicamos uma lista com os endereços das softhauses. Bem, não era preciso este trabalho todo. Games inspirados na Bíblia já existem e, boa notícia para os que estavam órfãos deste estilo, estão chegando ao Brasil. A Comunhão Cristã Produções está trazendo um lote inicial que contém *Spirit Warfare, Aventura Bíblica, Êxodo, Batalha Espiritual* e *Josué* para vários sistemas. Todos eles games evangélicos criados com a finalidade de proporcionar, além de diversão, um aprendizado da Bíblia. A *Video News Game* testou *Spirit Warfare* para PC, um game com um jeitão antigo e gráficos que lembram os do Nintendinho. Ao invés de matar os inimigos endemoniados, você os converte atirando frutas nos coitados. Conforme o número de conversões, aparece um tipo de tela de bônus onde se responde a várias perguntas religiosas. Cada resposta certa vale um item. A Comunhã Cristã promete trazer games mais atualizados e com maior poder em termos gráficos, sonoros e com melhor jogabilidade. A idéia é lançar pacotes de games evangélicos todo mês. Ou seja, é mais um estilo de jogo que vai fazer companhia aos já conhecidos Adventures, RPGs, Lutas etc. E, claro, assim que eles aparecerem, nós da *Video News Game* vamos estar mostrando e comentando estes jogos. O telefone da Comunhão Cristã Produções é (011) 886-1560.





news

Depois de comemorar os cinco anos da *Video News Game*, é hora de fazer um balanço de 95.

O MELHOR JOGO DE 95

Foi um jogaço atrás do outro, como *Mortal Kombat 3, Killer Instinct, Street Fighter Zero, King of Fighters'95, Daytona USA* etc. Mas qual é o melhor? Para responder a essa dúvida cruel, a *Video News Game* consulta experts no assunto

STEFANO ARNHOLD

Presidente da Tec Toy, representante da Sega no Brasil

"De todos os jogos lançados no ano passado, *Mortal Kombat 3* para Mega Drive é o melhor. O número de atrativos é muito grande: códigos secretos, novos personagens e golpes diferentes do arcade. Também o *MK3* faz parte de uma categoria de sucesso no mundo dos videogames: as artes marciais. Por tudo isso, é muito difícil citar o segundo grande lançamento deste ano. Os candidatos são *Daytona USA, Virtua Fighter 2, Fifa Soccer 96, Comix Zone* e *VectorMan*".

CRISTIANO GUALDA

Apresentador do programa StarGame

"O melhor jogo do ano... Dizer o nome de um só é difícil! Bem, não há outra alternativa a não ser o óbvio: *Mortal Kombat 3*. Depois do sucesso nos arcades, esse jogaço saiu para sistema caseiro, trazendo ao cartucho a história cativante dos personagens, novos fatalities, animalities e babalities, com os quais me divirto! O único jogo que chega perto do *MK3* é o *Killer Instinct* para SNES, com seus combos inovadores".

MITSUO OKAMURA

Presidente da Neo Geo do Brasil

"No final do ano, lançamos *Samurai Shodown III*, que já é um grande sucesso. Os gráficos são excelentes e a jogabilidade perfeita. É Nota 10. Em segundo lugar vem *King of Fighter's 95*, que é bom em tudo: gráficos, música, jogabilidade e principalmente os personagens, que vieram de outros jogos, como *Fatal Fury* e *Art of Fighting.*"



MK3: sucesso arrasador em 95

WALDIR VARGA

Dono da locadora Multi Games

"O melhor jogo de 95 é *Perfect Eleven 2*. A Konami arrebenta! Parece que está se assistindo a um jogo de futebol de verdade! Outro cartucho que me surpreendeu foi o *Killer Instinct*, que ficou muito parecido com o arcade. Tanto que esse é um dos jogos mais alugados (comprei 20 cartuchos só para uma das lojas), empatado com *Mortal Kombat 3*. Porém, eu esperava mais da nova versão de *MK*. Faltou *Dramim* (o remédio); enjoou!"

MATEUS ANDRADE

Piloto da Video News Game

"*Chronno Trigger*, que é o melhor RPG que já vi na vida. Esse jogo para SNES tem uma pusta história, vários finais, música destruidora e desenhos de Akira Toriyama, o mesmo de *Dragon Ball*. Além disso, é engraçado para caramba; a parte do julgamento então é uma comédia. Chrono é acusado de raptar a princesa e o júri fala sobre tudo o que você fez nas fases anteriores, mostrando até flashbacks. É demais!".

V. SHULTZ

Gerente de Suporte da Brasoft

"*Full Throttle!* Todos os itens são nota 10: gráficos, som, história... é sensacional! Esse game coloca na tela do computador uma trama que só se vê em filmes de Hollywood, com romance, suspense, intriga. Tudo isso com os gráficos mais bonitos entre todos os computer games lançados em 95 e trilha sonora composta pela banda de motoqueiros "The Gone Jackals", que é um show à parte. Embora o *Phantasmagoria* chegue bem perto em termos de qualidade, *Full Throttle* é o campeão".

RODRIGO SEGATTI

Piloto da Video News Game

Até novembro, o melhor jogo do ano era *Chrono Trigger*; agora, é só *Samurai Shodown III*. A SNK conseguiu fazer um arcade melhor que o *Samurai II*, mais fácil, com visual cinematográfico e personagens japoneses (só há um 'estrangeiro'). O único defeito é que não tem tanta história quanto as versões anteriores".

GILSON LIMA

Gerente de marketing da Playtronic, representante da Nintendo no Brasil

"*Killer Instinct, Yoshi's Island* e *Donkey Kong 2* são os jogos de 95. O primeiro por ser adaptado perfeitamente dos arcades e ter trilha sonora tão boa a ponto de vir num CD de áudio, junto ao cartucho. Por sua vez, *Yoshi's Island* traz de volta o carisma do personagem Mario, depois de cinco anos, com gráficos riquíssimos, zoom e efeito Morph, que permite a transformação de Yoshi em tempo real. Mas o grande trunfo da Nintendo para o final deste ano é *Donkey Kong 2*, com gráficos mais elaborados e o diferencial de controlar Diddy, com a ajuda da macaquinha Dixie".

EURICO RAMOS

Piloto da *Video News Game*

O que a galera mais curte é jogo de luta. E entre eles, *King of Fighter's 95* é o melhor. Do *King 94*, a SNK trouxe a possibilidade de jogar em equipe de três lutadores e tornou a jogabilidade perfeita. Todos os personagens têm boas chances, já que os golpes são diferentes de jogador para jogador. É tanta variedade de jogo que nunca enjoa!

ARI RIBEIRO

Gerente de marketing da Romstar do Brasil, representante da Capcom

"Enquanto o pessoal experimenta *Marvel Super Heroes*, um dos melhores arcades de luta já lançados, com todos os grandes super-heróis, posso dizer que o jogo do ano é *Street Fighter Zero*. Comparado ao *SSFII Turbo*, os golpes são menos complexos, o número de personagens é menor e os gráficos estão mais simples. Todas essas qualidades reunidas fizeram de *Street Fighter Zero* a grande sensação na feira AMOA (Amusement Machine Operators Association) de New Orleans, EUA, em setembro. No começo de 95, pensei que *X-Men* seria o sucesso da Capcom, mas nada bate *Street Fighter*".

PlayStation

A falecida empresa Irem, mais conhecida pelo hit *R-Type*, licenciou alguns de seus jogos para a Xing Entertainment, que lançou *In the Hunt* e outros dos melhores títulos no Japão. Para o mercado americano, quem lançará esses jogos será a T*HQ, que selecionará os de conteúdo menos japonês para os americanos.

Samurai Shodown RPG

Um dos jogos mais esperados para este ano é *Samurai Shodown RPG*, para o Neo Geo CD. Será um RPG clássico (*igual Final Fantasy*), com um mapa 2D que muda para uma tela com menu quando há combate. O jogo está dividido em três capítulos: o primeiro com Amakusa, o segundo com Mizuki Rashoujin e o terceiro (talvez) com Zankurou e um segredo, provavelmente um quarto capítulo secreto. Será possível escolher entre vários personagens dos três jogos de luta anteriores, com a possibilidade de fazer uma cambada de três carinhas (com uma ajuda ocasional de um quarto em certas batalhas) contra os inimigos comuns, à excessão de Genjuro e outros personagens de caráter solitário. Como todo RPG que se preze, é possível aprender truques treinando em dojos espalhados pelas cidades. O legal é que, na luta, você pode acionar as magias de um menu, ou fazer a seqüência no joystick, como um jogo de luta. E a famosa barra POW faz sua aparição: quanto mais porrada o personagem leva, mais forte fica o seu ataque, além de ser capaz de fazer um golpe especial de desespero.

Novos desenhos na TV

Fique ligado que, durante os próximos três meses, o SBT colocará nas manhãs de domingo os desenhos *Mega Man* e *Mutant League*, um após o outro. Ainda não se sabe a data nem a sequência, mas o chefe da unidade de cinema da emissora, Paulo Gustavo Pereira, prevê o mesmo sucesso alcançado com *Street Fighter*, que atualmente atinge 14 pontos de audiência, cinco a mais que a *Pequena Sereia*, por exemplo. "Também estamos negociando a compra do segundo ano da série *Street Fighter*, provavelmente a ser exibida no meio do ano". Vá se preparando para acordar antes das 10h30 da manhã nos próximos domingos.

news

Toy Story revoluciona o cinema de animação, com base na tecnologia de desenvolvimento de games. Inclusive, o título já saiu para Mega Drive

NEM FILME NEM DESENHO

A tecnologia de animação em computador, que acompanha os games desde a invenção do Odissey, chega agora aos cinemas com *Toy Story*, lançado simultaneamente ao jogo de Mega. Comparando com *Clockwork Knight*, game do Saturn que também traz brinquedos "vivos", *Toy Story* apresenta gráficos do mesmo nível, porém jogabilidade e música muito melhores. E tudo isso no Mega Drive! Como se não bastasse o visual chocante e as 18 fases, a visão de jogo muda constantemente, de primeira para terceira pessoa. Os gráficos cheios de efeitos tridimensionais trazem a história de Woody, um boneco em forma de cowboy, que junto a seu companheiro Buzz Lightyear, um robô de plástico, comandam a festa dos brinquedos quando o dono, o garoto Andy, sai do quarto.

Toy Story, game produzido em conjunto pela Traveller's Tales, Psygnosis (da Sony) e Disney Interactive, é baseado no filme que estréia agora dia 12, nos cinemas de todo o país. Quer dizer, não é bem um filme, tampouco desenho.... é um marco na história da animação, por ser a primeira película cinematográfica totalmente criada em computador. Em *Gasparzinho*, as montagens à base de informática ocuparam 40 minutos do filme; *Jurassic Park* tem menos de sete minutos de animação em 3D (entenda-se "dinossauros"), e o novo *Toy Story* apresenta 77 minutos inteirinhos programados em estações Silicon Graphics e Sun Mycrosystems.



Toy Story é a primeira animação feita totalmente em computador. Foram quatro anos e meio de trabalho para que as imagens ficassem perfeitas. Agora, é só esperar para ver como ficou a versão para videogame



Para se ter uma idéia do desafio lançado ao artista gráfico John Lesseter, que concluiu *Toy Story* em quatro anos e meio junto à equipe de 150 animadores, cada segundo na tela significa 90 minutos de criação em frente ao micro. Fora os cenários, para controlar cada personagem são necessários centenas de comandos. Woody (que tem a voz de Tom Hanks), por exemplo, movimenta-se de 712 maneiras diferentes, 212 só para expressões do rosto.

O acordo entre a Pixar — empresa fundada em 1979 por George Lucas e comprada depois por Steve Jobs, ex-Apple Computers — e a Walt Disney Inc. nasceu quando o maior estúdio de animação à mão-livre resolveu contratar John Lasseter logo depois de conferir o talento desse profissional de 38 anos, que ganhara um Oscar em 1989 na categoria "curta-de animação" com *Tin Toy* (não lançado no Brasil). Como não deu certo, a Disney resolveu bancar com Steve Jobs o custo de US$ 30 milhões, que logo na primeira semana de exibição nos Estados Unidos foi recuperado. *(LP)*

POR RODRIGO SEGATTI

ULTRA64

GRANDE SENSAÇÃO NA SHOSHINKAI, O PODEROSO CONSOLE DA NINTENDO JÁ COMEÇA A MOSTRAR A SUA FORÇA

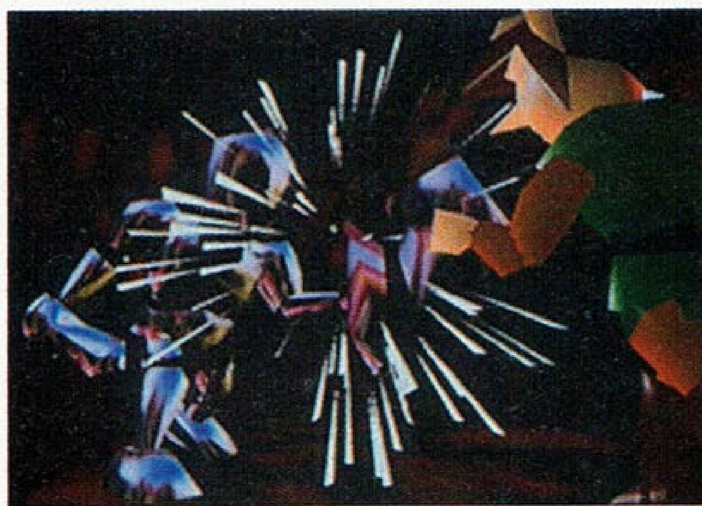
Ultra 64 (Nintendo 64 no Japão) é o console de videogame mais potente dos últimos tempos. Suas características impressionam: processador central de 64 bits com 93,75MHz; memória D-RAM de 36 Mbits; co-processador de som e gráficos SP e processador de pixels DP incorporados com 62,5MHz de velocidade; 640 x 480 de resolução; e ainda funções gráficas de correção de perspectiva e ajuste de polígonos entre outras. Traduzindo tudo isso em português, significa que o Ultra tem maior capacidade 3D que o poderoso PlayStation ou o Saturn, e promete superar também em gráficos 2D. As funções de correção de perspectiva e ajuste de polígonos servem para evitar falhas como superposição ou o sumiço de polígonos. A Nintendo vem mostrando parte de seus jogos nos arcades, como *Killer Instinct* e *Cruisin' USA*, mas eles não representam nem a metade do poder do Ultra.



Body Harvest: um humano luta contra alienígenas comedores de cérebros



Super Mario Kart R: mais diversão que no SNES



The Legend of Zelda: o mais esperado game para o Ultra 64



Na feira Shoshinkai, em Makuhari, no Japão, milhares de sortudos japoneses (e alguns *gaijins*) tiveram a chance de jogar dois games incompletos e ver vídeos de outros em primeira mão. Os games presentes eram *Super Mario 64* (nome japonês) e *Kirby Bowl 64*. O jogo do Mario foi, é claro, a estrela do show, demonstrando que as capacidades do Nintendo 64 não são de brincadeira. O console levou o encanador para um mundo totalmente 3D, onde você pode ir para qualquer lugar. Não que isso não tenha sido feito antes, mas nunca com tantos polígonos, nem idealizado pela mente do genial Shigeru Miyamoto, criador de *Mario*, *Donkey Kong*, *StarFox*, *Zelda* e *PilotWings*, alguns dos melhores jogos para qualquer sistema. Voltando ao jogo: você usa o controle análogo para levar Mario de um canto para outro do mundo virtual, descartando a necessidade de um botão de correr para controlar a velocidade do personagem. Mas não é só isso: o "Bigode" ainda pode escalar árvores, nadar, ou pegar o Bowser pelo pescoço e dar uma esquiada pelas paragens. *Super Mario 64* traz aquela galeria de vilões coadjuvantes, agora com aquele "look" poligonal.

VOANDO EM 64 BITS

Já o *Kirby Bowl 64* estava só 20% feito e era mais ou menos como *Kirby's Tee Shot* para quatro jogadores. Alguns dos mais promissores games para o Ultra 64 foram mostrados em vídeo. Uma fase do *Shadows of the Empire*, da LucasArts, estava sendo exibida com snowspeeders e AT-ATs poligonais para todo o lado, mas o jogo terá fases em primeira pessoa bem como batalhas espaciais, que caracterizam a série *Star Wars*. Outro dos mais es-



Super Mario 64: em um mundo virtual, o encanador continua arrasando



Kirby Bowl 64: inspirado em Kirby's Tee Shot

perados era *PilotWings 64*, versão do melhor simulador para Super NES. Agora com gráficos hiper-realistas, o jogador usará asa-delta, jet-pack, helicópteros e outros veículos voadores para explorar cenários famosos dos Estados Unidos e outros lugares mais.

ONDAS EM 3D

Sem sair dos céus, e subindo ainda mais alto, a gente chega em *StarFox 64*, agora com um aparelho capacitado em gráficos 3D (vai saber onde esses caras vão levar o Fox e seus companheiros). *Super Mario Kart R* promete repetir a dose de diversão servida no Super NES. Toda a rapaziada está de volta e dá para jogar com quatro pilotos simultâneos em pistas 3D. Em corridas, graficamente impressionante é *Wave Race 64*, um joguinho de corrida de lanchas do GameBoy que sofreu um "leve" upgrade para o Ultra. *Buggie-Boogie* é um *Cyber Sledge* com boogies, produzido por Miyamoto. *Blastdozer* é um jogo da Rare (*Donkey Kong Country*) onde o objetivo é destruir cidades com tratores e outras máquinas. Simpático. Também da Rare é *Goldeneye 007*, tipo um *Doom* poligonal. E havia um joguinho interessante, *Creator*, onde o jogador deve criar um dinossauro e jogá-lo num mundo pré-histórico.

Tudo isso impressiona. Mas a maior novidade do Ultra ainda está sendo mantida em segredo: um aparelho de disk drive para o console, que, além de ter uma maior capacidade de armazenamento, será regravável e rápido, ao contrário dos drives de CD ROM dos outros videogames da nova geração. Isso mudará o jeito que os games são jogados. E o primeiro jogo a usá-lo será *Legend of Zelda*, mas isso fica para a próxima Shoshinkai.

ULTRA64





PilotWings 64: de asa-delta a helicópteros



Apesar de trazer novidades também para o Super Famicom, só deu Ultra 64 na Shoshinkai



A raposinha está de volta em Star Fox 64



Shadows of Empire: nova aventura da série Star Wars



Wave Race 64: gráficos detonantes

review

Para felicidade geral da nação, este mês está cheio de novidades. Tem muito jogo bom dando as caras por aqui e nós não poderíamos deixar de mostrar para você, leitor de **Video News Game**, o que há de melhor. O PlayStation destrói com *Zero Divide*, jogaço de lutacom gráficos estilo *Tekken* e jogabilidade de *Virtua Fighter*. Mas quem está arrebentando é o Saturn. Vai dar para tirar a ferrugem da espada com *Dark Legend*, jogo de luta ambientado na China antiga, e se empolgar com dois jogos nota 10: *Dragon Ball-Z* e *X-Men: Children of the Atom*. Para o pessoal que tem Neo Geo CD chega, diretamente dos arcades, *PulStar*, jogo de tiro que você já viu com a gente na edição 55. O 3DO dá sinais de vida com *Killing Time*, no estilão de *Doom*, e *The Deadalus Encounter*, jogo interativo que tem participação de Tia Carrere. Obviamente não poderíamo esquecer os 16 bits, que continuam fazendo a alegria de muita gente. O Super Nes ataca com *Urban Strike*, jogo de helicóptero que é velho conhecido do pessoal que tem Mega Drive. Tem também *Dirty Trax FX*, corrida de motos poligonal, *e Real Monsters*, adventure com pique meio desenho animado. Já o Mega ataca com *Separation Anxiety*, continuação de *Maximum Carnage*, onde Venom e Homen Aranha se unem contra um novo inimigo comum. E para acabar tem *Wrestlemania* para ambos os sistemas, com uma ligeira vantagem para o console da Sega. A gente fez a nossa parte. Agora é só correr atrás do que te interessa.

ZERO DIVIDE

Tipo: Luta
Fabricante: Zoom
Gráficos: 9
Música: 8
Jogabilidade: 9

PLAYSTATION

Coloque em um mesmo jogo os gráficos de *Tekken*, golpes animais e robôs com designs bem loucos. O resultado é *Zero Divide*, o novo jogo de luta para o PlayStation. Você pode escolher entre oito robôs para derrotar os adversários e ir subindo de nível. Desse modo, terá o direito de enfrentar o Mestre do Ciberespaço, o computador central. Existem várias classes de robôs, desde lutadores, como Zero, o personagem central, até soldados, passando por dragões, como Draco. E ainda existem muitos segredos. Como jogar *Phalanx*, game de nave para o Super Nes: é só segurar Select e Start na tela onde aparece ZOOM.









REAL MONSTERS

Tipo: Aventura
Fabricante: Viacom
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 8

SNES



Real Monsters é baseado em um desenho da Nickelodeon, a mesma que faz *Doug*, exibido na TV Cultura. Você tem que ajudar três monstrinhos a completarem suas tarefas escolares, como encontrar um tênis em um depósito de lixo. Cada um tem suas próprias habilidades, como pulo mais alto, ataque mais forte etc.

WRESTLEMANIA

Tipo: Luta
Fabricante: Midway
Gráficos: 9
Música: 8
Jogabilidade: 8

SNES



Eis uma surpresa agradável para o Super NES. Os gráficos estão quase iguais ao arcade, ultrapassando o nível do Mega Drive, apesar de ficar atrás do PlayStation. A jogabilidade está animal, contando com todos os golpes do arcade. O único defeito é a ausência de um ou outro lutador do fliper.

DIRT TRAX FX

Tipo: Corrida
Fabricante: Nintendo
Gráficos: 7
Música: 7
Jogabilidade: 8

SNES



Jogo de motociclismo poligonal, com o chip FX da Nintendo. Você pode escolher o seu piloto, cada um com suas qualidades, e competir contra um amigo ou correr no campeonato. Os controles são simples: um botão acelera e o outro aciona o turbo. Os gráficos são meio confusos, o que prejudica um pouco a jogabilidade.

URBAN STRIKE

Tipo: Estratégia
Fabricante: Black Pearl
Gráficos: 7
Música: 7
Jogabilidade: 7

SNES



Para quem gosta da série de jogos que começou com *Desert Strike, Urban Strike* é uma decepção. A Black Pearl fez um trabalho mal feito ao passá-lo do Mega Drive para o SNES. A movimentação está bem ruinzinha, dando "travadas" quase toda hora. Caso não ligue muito para isso, vá em frente, pois o jogo é legal.

WRESTLEMANIA

Tipo: Luta
Fabricante: Midway
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 8

MEGA DRIVE



Os jogos de luta livre nunca foram uma maravilha. Mas este aqui até que ficou legal. *Wrestlemania* para o Mega Drive está bem parecido com a versão do arcade, com todos os golpes especiais e os lutadores que ela oferece. Você pode levar a luta para fora do ringue e lutar contra dois adversários ao mesmo tempo, o que torna o jogo bem mais difícil.

SEPARATION ANXIETY

Tipo: Aventura/Ação
Fabricante: Acclaim
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 8

MEGA DRIVE



Novamente o escalador de paredes e o psicopata Venom, o vilão regenerado, se unem para derrotar inimigos em comum. O alvo desta dupla é a Life Foundation, que quer criar um exército particular de Venons. Por aqui você vê que a coisa não vai ser fácil. Escolha seu personagem, chame um amigo e desça tapa nos malvados.

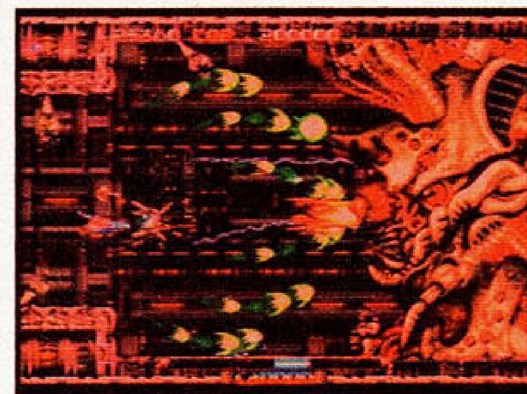
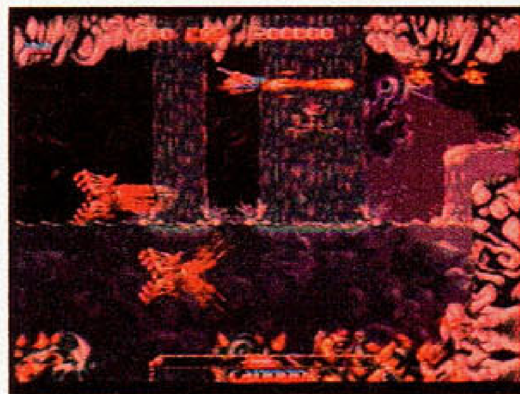
PULSTAR

Tipo: Tiro
Fabricante: Aicom
Gráficos: 10
música: 10
Jogabilidade: 10

NEO GEO CD

Chega para o Neo Geo CD um dos melhores jogos de nave dos últimos tempos: *PulStar*. A adaptação foi perfeita: o jogo está igualzinho ao arcade. O pessoal da SNK colocou até umas coisinhas a mais no CD, como os demos antes de cada fase. O único problema é que demora muito para carregar o jogo. A cada fase, você tem que esperar aproximadamente 1 minuto para poder jogar. Mas, pelo menos, ele carrega a fase inteira. A história é a seguinte: no futuro, a humanidade conseguiu fazer contato com os ET's. Acontece que eles não são tão amigáveis e, assim que ficaram sabendo da nossa existência, começaram a fazer planos para nos destruir.




KILLING TIME

Tipo: Ação
Fabricante: Panasonic
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 7

3DO

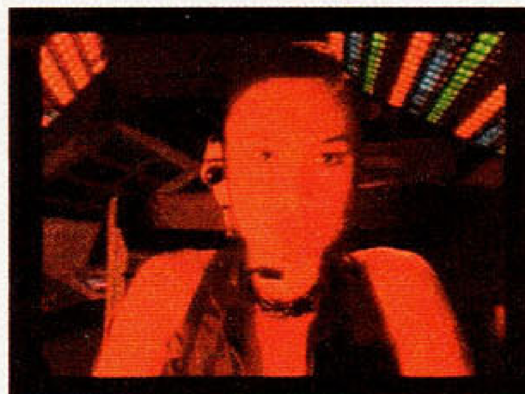


Jogo no estilo *Doom*, onde o objetivo é matar. Você está preso em um labirinto cheio de fantasmas, monstros, caçadores e patos (??!!) e conta com armas grandes e poderosas para se defender. Você tem que completar certas áreas do mapa em ordem para poder prosseguir. Não chega a ser um *Dark Forces*, mas diverte.

THE DEADALUS ENCOUNTER

Tipo: Jogo Interativo
Fabricante: Panasonic
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 7

3DO



Estar preso em uma nave com a atriz Tia Carrere é uma coisa boa. A não ser no caso deste jogo, onde você é apenas um cérebro. Após sua nave ser destruida em um ataque inimigo, Tia Carrere e o outro piloto escapam nos casulos de fuga e deixam você lá. Seu cérebro escapa e fica em uma máquina de suporte de vida.

GARGOYLES

Tipo: Aventura
Fabricante: Buena Vista
Gráficos: 9
Música: 8
Jogabilidade: 9

MEGA DRIVE



Gárgulas são aqueles bichinhos simpáticos que parecem morcegos gigantes e normalmente aparecem em forma de estátua nos castelos medievais. Eles vão infernizá-lo neste game. O jogo é bem sombrio mas não chega a ser sanguinário como *Doomtroopers*. A diversão fica por conta da dificuldade.

GARFIELD: CAUGHT IN THE ACT

Tipo: Aventura
Fabricante: Sega
Gráficos: 9
Música: 9
Jogabilidade: 9

MEGA DRIVE

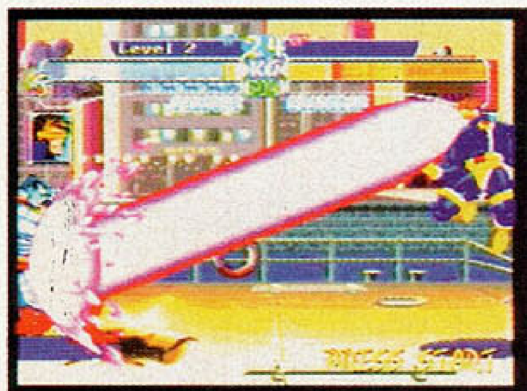


Era inadimissível que o gato mais famoso desde Tom (de *Tom & Jerry*) não tivesse o seu próprio game. Mas valeu a pena esperar. *Garfield: Caught in the Act* está com um visual fantástico e há muitas partes que lembram o desenho. Minutos intensos de gargalhadas estão garantidos.

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

Tipo: Luta
Fabricante: Capcom
Gráficos: 10
Música: 10
Jogabilidade: 10

SATURN



O Saturn está com tudo e não dá bola. Mostrando a capacidade gráfica do aparelho, *X-Men* atinge quase a perfeição na sua adaptação dos arcades. Os fãs da série dos quadrinhos e da TV vão jogar à exaustão com Wolverine e colegas contra Magneto e seus malvados mutantes.

DRAGON BALL Z: SHIN BUTOUDEN

Tipo: Luta
Fabricante: Bandai
Gráficos: 10
Música: 10
Jogabilidade: 10

SATURN



Esta versão supera em todos os sentidos a do PlayStation. *Shin Butouden* traz de volta as características da série que fizeram seus jogos tão divertidos e originais. Os cenários podem não ser em 3D como no PlayStation, mas usam alguns "truques" para dar uma sensação até maior de jogar em vários planos.

DARK LEGEND

Tipo: Luta
Fabricante: Data East
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 7

SATURN



Dark Legend saiu primeiro para arcade, na placa Titan ST-V, compatível com o Saturn. O jogo não é lá muito original, sendo uma mistura de *Samurai Shodown* com o *Golden Axe*. O esquema de combos é estranho: dando um golpe forte no adversário, ele vai "voar". Daí, você vai lá e completa com outro golpe e vai levando.

YUYU HAKUSHO FINAL

Tipo: Luta
Fabricante: Namco
Gráficos: 9
Música: 8
Jogabilidade: 9

SUPER FAMICOM



Como o nome sugere, esta é a última versão de *YuYu Hakusho* para Super Famicom. Ao contrário das anteriores, esta é no estilo luta e é baseada nos capítulos finais da série japonesa (com direito a magias e combos). Os gráficos são na linha do desenho, ou seja, seu personagem é bem magrinho.

Asas Indomáveis
a nova geração

A DYNACOM traz para você a nova geração dos joysticks mais destruidores do universo: os ASAS INDOMÁVEIS. Com ele você vai destruir qualquer inimigo não identificado usando recursos animais de outro mundo. Entre em outra dimensão e mande seus inimigos pro espaço!



ESTRATÉGIAS

- 6 botões de disparo
- Turbo Total para todos os botões (8 tiros/seg)
- Slow Motion para reduzir a velocidade do jogo

EQUIPAMENTOS

- TPC-5 - SuperNES* e Superfamicom*
- TPC-6 - Action Set* e Nintendo* Americano (NES*)



A nova geração: TPC 3DO.

- 1º TPC nacional para o Sistema 3DO
- 8 botões de ação
- Botão direcional com 8 direções
- Turbo Total para todos os botões com 8 tiros por segundo
- Slow Motion para reduzir a velocidade do jogo pela metade



ESTRATÉGIAS

- 6 botões de disparo
- Turbo programável para cada botão
- Slow Motion e Super Slow Motion
- Auto-Fire programável para cada botão (disparo contínuo)
- Visão de Raio X

EQUIPAMENTOS

- AQUA PAD SNES SuperNES* e Superfamicom*
- AQUA PAD MEGA Megavision, Mega Drive* e Genesis*



ESTRATÉGIAS

- 6 botões de disparo
- Turbo Automático para cada botão (8 tiros/seg)
- Slow Motion que reduz pela metade a velocidade

EQUIPAMENTOS

- TPC 1 - Dynavision e Handyvision
- TPC 2 - Mega Drive* e Amiga Comodore*
- TPC 3 - Phantom System*, Hi-Top Game* e Turbo Game*
- TPC-4 - Master System* e Atari*
- TPC Superfighter - Megavision, Mega Drive* e Genesis*

DYNACOM

A Dynacom é fera.

MEGA DRIVE

GRÁFICOS 9 · JOGABILIDADE 10 · MÚSICA 10

TIPO: AVENTURA
FABRICANTE: PLAYMATES
FASES: INDEFINIDAS
JOGADORES: 1

SNES

GRÁFICOS 10 · JOGABILIDADE 10 · MÚSICA 10

VIDEOGAME EDITOR'S CHOICE

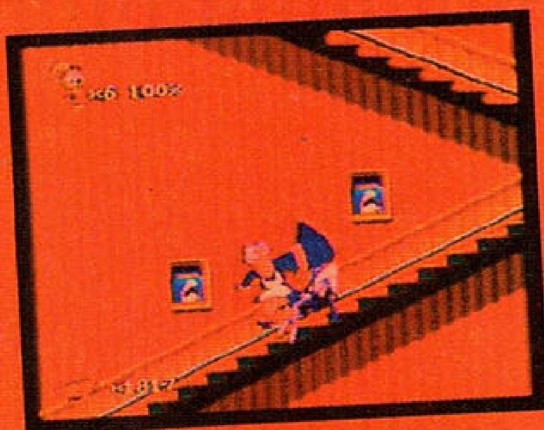
COMANDOS

MEGA DRIVE

A: Tiro/Pára-quedas
B: Chicote
C: Pulo/Gosma

SNES

Y: Tiro/Pára-quedas
C* + X: Escudo
B: Pulo/Gosma
A: Chicotada



Morra de rir com cenas como a da velhinha que manda ver com o guarda-chuva.



MATEUS ANDRADE

A minhoca mais pirada da história está de volta e em grande estilo. A continuação de *Earthworm Jim* contém todos os elementos que consagraram o primeiro jogo e novidades que detonam. Há, por exemplo, várias fases bem originais (como a da nave), a vaca tem um papel mais ativo, nossa minhoca favorita agora conta com uma pá de armas bem exageradas e há uma participação especial dos porcos, os *Happy Oinkers*. Outro personagem que passa a aparecer mais em *Earthworm Jim 2* é Psycrow, que saiu da fase de bônus para se tornar o principal vilão da história.

Com os mesmos 24 mega da primeira versão, os caras da Playmates tiveram a manha de melhorar ainda mais o game, mantendo o alto padrão dos gráficos, dignos de um console de 32 bits. Tirando a mudança de nome de uma ou outra fase, a única diferença nos dois consoles é a melhor qualidade gráfica do SNES. E a piração é tanta que faz o jogador cair da cadeira de tanto rir. Só para dar uma idéia do lado hilário, a fase de bônus traz uma penca de velhinhas loucas para dar guarda-chuvadas na cabeça do pobre Jim.

Tudo bem que o enredo não é o que se pode chamar de inovador, mas isso não faz muita diferença. A coisa toda começa quando Jim, equipado com uma sanfona, está fazendo uma serenata para a princesa What's-Her-Name. Então, aproveitando um momento de bobeira do nosso herói, o corvo rapta a princesa. Armado com sua boa e velha pistola, Jim parte em busca de seu amor. O que, pode ter certeza, vai render muitas risadas.

Anything But Tangerines



Use os porquinhos felizes para poder atravessar o lago. É só levá-los até o escorregador para que caiam na cabeça do cachorro.

Lorenze's Soil



Atire nos relógios e consiga mais tempo para completar a fase.



Esta larva é o boss de Lorenze's Soil. Não fique muito perto, senão ela te engole. Meta bala.

Puppy's Love 1



O malvado Psycrow quer mandar os Puppys para o beleléu. Tá certo que dá vontade de assistir os cachorrinhos virarem pasta ao cair. Mas se fizer isso, papai Puppy fica uma fera e vai para cima de você. Portanto, use a almofada para levá-los em seguraça até o funil. Leve também a bomba, para que papai Puppy a jogue de volta contra o vilão.

The Villi People



Pegue todas as minhocas que encontrar, pois cada uma equivale a...



... uma pergunta no final da fase. Acertando as questões esdrúxulas, você ganha os itens que o apresentador oferece. Sílvio Santos perde longe. Para já ir treinando, pense: qual é o dia do aniversário do Jim?

Udderly Ubbuction



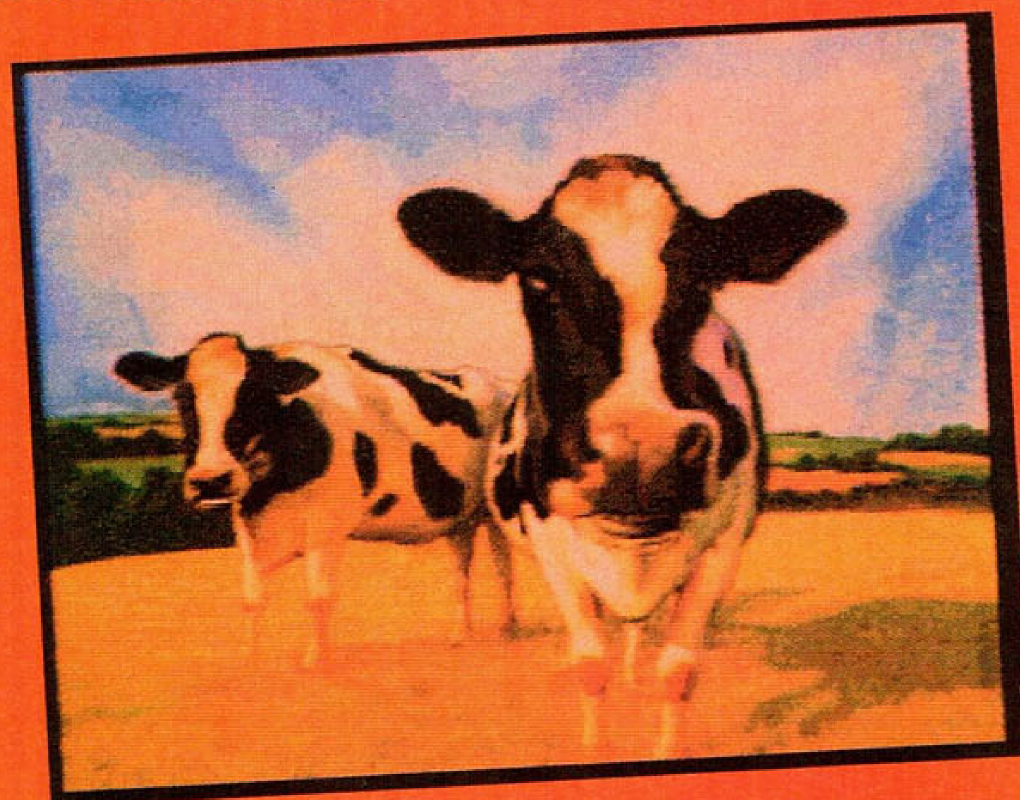
Para abrir as portas, coloque as vacas no curral para serem ordenhadas. Quando uma estiver com fogo no chifre, jogue-a na água. Cuidado com os ETs ladrões de vacas.

Level Ate



Para escapar da fúria do saleiro, ataque a lesma. Ela sairá correndo e o saleiro não resistirá à tentação.

Agora é hora de fazer um assado de boss. É só ficar correndo até o bife descer e atirar. Repita a operação até terminar o almoço.



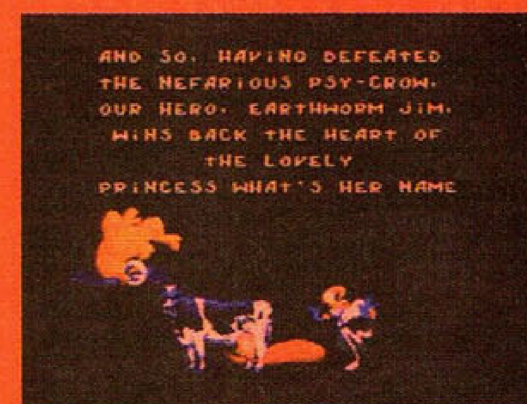
See Jim Run, Run Jim Run



Na última fase, Jim aposta uma corrida com Psycrow para ver quem chega primeiro e encontra a princesa.



Para conseguir passar pelos lugares mais esburacados com maior velocidade, use a gosma.



O final é avacalhado. Literalmente.

The Flying King



A única maneira de destruir as catapultas de porcos é atirando nas pedras que aparecem durante a fase.



Chegando ao desafio, atire no balão para que ele exploda e acabe com o elemento.

Inflated Head



Após ficar com a cabeça inchada e começar a flutuar, tenha cuidado redobrado com os gatos pentelhos e armados com zarabatanas. Vá recolhendo minhocas: elas valem tíquetes para...

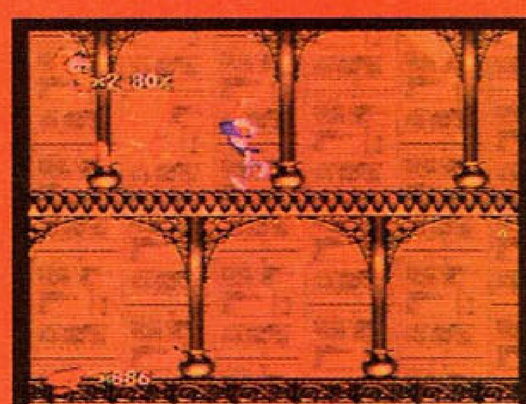


... o pequeno bônus no final da fase. Pule na plataforma para que a mãozona dê uma porrada nos itens que passam voando.

Iso 9000



Pegando a gaiola do rato e colocando-a na máquina, Jim faz funcionar as engrenagens e pode prosseguir na fase.



Ficar correndo atrás da porta é perda de tempo. Arraste o armário até o meio do caminho e faça a porta tropeçar nele. Aí, é só abri-la para passar de fase.

MEGA DRIVE

GRÁFICOS 8 · JOGABILIDADE 9 · MÚSICA 7

TIPO: ESPORTE
FABRICANTE: EA SPORTS
FASES: INDEFINIDAS
JOGADORES: 1 A 4

SNES

GRÁFICOS 7 · JOGABILIDADE 8 · MÚSICA 7

FIFA 96 SOCCER

RODRIGO SEGATTI

FIFA Soccer é uma série de renome nos videogames, que todo ano traz um bom jogo. Entretanto, em 96 a coisa desandou. A versão para SNES deixa a desejar, pois os gráficos estão mais simples e o scroll dá trancos inexplicáveis. Parece que a empresa decidiu trabalhar mais nas opções do que no jogo em si. Há um monte delas, sem contar o número de times e jogadores, todos reais, incluindo clubes do campeonato brasileiro. Infelizmente, a jogabilidade fica bastante prejudicada, ainda mais para quem já viu *Fighting Eleven 2*, da Konami. A explicação é simples: *FIFA' 96* tem metade da memória do jogo da Konami, que é de 24 Megabits; o que não justifica a continuação ser pior que o original. A versão do Mega, entretanto, está bem melhor que a do SNES. Além da possibilidade de customizar um time com os jogadores que você quiser, os gráficos parecem mais trabalhados e o maior número de botões possibilita melhor aproveitamento em campo. Detalhe: a Electronic Arts dá preferência às versões da Sega, algo que não acontece muito na guerra PlayStation x Saturn.



Os nomes dos jogadores estão certinhos, o problema é que são de anos passados. Edmundo ainda está no Palmeiras, Rivaldo no Corinthians e Júnior Baiano no Flamengo.



No Mega, o botão X faz uma finta e o Y, tabelinhas de calcanhar ou até chapelada.



Os gols de fora da área são mais difíceis: o negócio é fazer cruzamentos pela linha de fundo e outros truques manjados.



O placar do estádio no Mega Drive é bem mais divertido. Olha o "passe de mágica" como foi comemorado.



Como não podia deixar de ser, é possível tentar todos os tipos de estratégia para ganhar uma partida.



Assim como na vida real, é uma estratégia canalha (mas eficiente) tirar os jogadores bons do adversário na base da porrada.



Que tal modificar a história e dar uma forcinha pro Grêmio na final dos campeões?



Um dos jeitos de fazer gol é ir chegando na área com vários toques e enganar o goleiro com passe ou finta, finalizando no canto.

SNES

TIPO: AVENTURA/ACAO
FABRICANTE: ACCLAIM
FASES: 13
JOGADORES: 2 SIMULTANEOS

GRÁFICOS 8 — JOGABILIDADE 8 — MÚSICA 7

PASSWORDS

DCCPMH

MDRKJP

STSPPC

QPMJCV

HARD MODE

MRRYPN

SEPARATION ANXIETY

MATEUS ANDRADE

Quem gostou de *Maximum Carnage* vai se deliciar com *Separation Anxiety*. É bem parecido com o anterior, só que mais fácil e permitindo dois jogadores simultâneos. A trilha sonora também mudou. Se em *Maximum* ela era assinada pela banda Green Jelly, agora você vai apanhar ao som de dance music. A história começa quando a Life Foundation, uma empresa de pesquisas científicas, captura Venom e pega alguns pedaços do simbionte emprestados. Obviamente a intenção deles não é muito boa: criar um exército de simbiontes, pequeno mas invencível. Para a felicidade da fundação e tristeza do resto do mundo, a experiência dá certo. Vendo o perigo que isso representa, Homem-Aranha e Venom se juntam para acabar com a Life Foundation. Você pode contar com a ajuda do Capitão América, Motoqueiro Fantasma, Demolidor, entre outros. Como o jogo é bem longo, há passwords para facilitar a sua vida. Agora, dê início ao massacre.



Durante o game, dá para pedir a ajuda de outros heróis. Podem entrar na parada o Capitão América, o Motoqueiro Fantasma, o Demolidor ou o Gavião Arqueiro.



O primeiro boss é este robô. Apesar da aparência idiota do elemento, ele pode tirar muita energia caso você dê bobeira na frente dele. A melhor maneira de derrotá-lo é ficar na frente do carinha dando porradas sem parar.



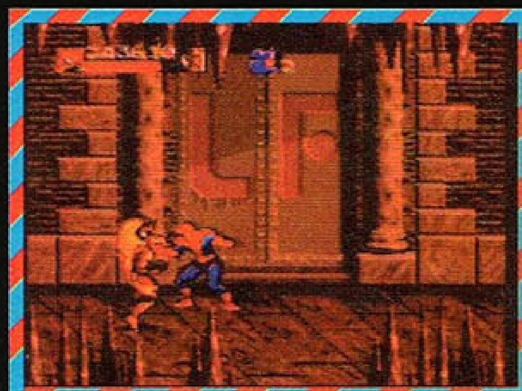
Você enfrenta agora um dos membros do Jury, uma espécie de guarda de elite da LF. Não fique muito distante do Boss ou ele vai usar a metralhadora. Fique subindo e descendo na frente dele, sem esquecer de descer o braço.



Na selva você enfrenta o primeiro spawn. Ameace dar uma porrada. Ele vai pular para trás. Desça para desviar da voadora e, assim que ele tocar o chão, dê uma sequência de porradas. Repita a operação até derrotá-lo.



Dentro das instalações da LF, use o elevador para ir até os níveis mais baixos. Outro membro do Jury vai tentar impedi-lo de continuar. Use o mesmo esquema: subir, descer, bater...



Na fortaleza da LF, você enfrenta a segunda spawn. Fique parado e espere ela vir para cima. Dê umas porradas e suba ou desça para desviar de seus ataques. Tome cuidado especial com o ataque de pernas.

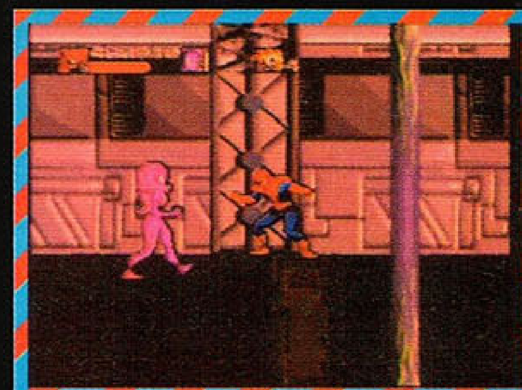
No sistema de ventilação, você enfrenta novamente o primeiro spawn. Use a mesma tática para derrotá-lo.



Agora os caras estão começando a apelar. O boss é duplo: dois membros do Jury. Acabe primeiro com o cara da metralhadora para depois pegar o voador. Espere ele pousar e distribua porradas, desviando logo em seguida.



O terceiro spawn consegue transformar suas mãos em lâminas. Tome cuidado com os pulos giratórios, que tiram muita energia. Espere ele atacar e dê porradas, sempre desviando para cima ou para baixo.



A quarta spawn é a mais fácil. É só usar o esquema de sempre que ela não dá trabalho.



Novamente um boss duplo. Agora os dois voam. Primeiro derrote o cara de preto, pois é o mais fácil. Use a mesma tática de antes. Depois é a vez do verdinho. Espere ele dar um rasante e arrebente nas voadoras.



O último spawn aparece para enfrentá-lo. É o mais difícil, pois não fica quieto. Espere ele vir para cima e ataque, fugindo logo em seguida.



O tempo fechou de vez: você vai ter que enfrentar todo mundo de novo. Use as mesmas táticas de antes, mas tomando mais cuidado. O segredo é paciência.



Carnage quer vingar a primeira derrota. Quando ele começar a passear pelo teto, desvie, pois não dá para acertá-lo. Depois que ele vier para o chão, dê uma voadora e porradas, pulando para longe em seguida. Caso você tenha itens de ajuda, use-os sem pensar duas vezes.

SNES

TIPO: AÇÃO/PLATAFORMA
FABRICANTE: NINTENDO
FASES: 6 MUNDOS
JOGADORES: 1

GRÁFICOS 10 | JOGABILIDADE 10 | MÚSICA 10

VIDEOGAME EDITOR'S CHOICE

DONKEY KONG COUNTRY 2
DIDDY'S KONG QUEST

RODRIGO SEGATTI E MATEUS ANDRADE

Donkey Kong Country foi uma revolução técnica quando de seu lançamento no ano passado. Ninguém acreditava que o velho Super NES fosse capaz de gráficos tão bem feitos, senão melhores, que os consoles de 32 bits, e ainda ter uma jogabilidade animal. Agora, ninguém imaginava que a Nintendo pudesse superar esse feito... bem, a Rare (e a Nintendo) conseguiram de novo. *Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest* é melhor em todos os sentidos: novos gráficos, música de primeira e gameplay mais diversificado. Como o título já diz, aqui as estrelas são Diddy Kong e sua namorada Dixie, já que o vilão K. Rool raptou o nosso amigo Donkey. Como a polícia não funciona no país dos Kongs (e em nenhum outro game), cabe aos mais jovens macacos da família salvar o coitado. Falando no crime, deixamos aqui a dúvida maior: por que diabos alguém em sã consciência quer raptar o cara? Se fosse a Dixie, nós entenderíamos, mas o feião do Donkey Kong? Mesmo sem muita motivação, a dupla vai se aventurar por seis áreas ainda inexploradas da ilha (por incrível que pareça). Convenientemente, vários novos vilões alistaram-se no exército inimigo. Mais conveniente ainda é o surgimento de outros bichos-amigos para ajudar os heróis. E os que voltam estão com mais truques debaixo da manga (cobras têm mangas? E mais importante: alguém se importa?). Maaas, do melhor do jogo ainda não falamos. Coletando 15 moedas Kren-koins em cada fase, Diddy pode pagar ao mal-encarado Klubba para entrar em fases secretas no mundo perdido dos kremlins. Passando com sucesso por todas as fases, o jogador é agraciado com um final diferente, razão mais do que suficiente para jogar e rejogar *Donkey Kong 2*.

Este é o mapa geral do jogo com seis mundos para você explorar







Caras novas na família Donkey Kong: sua velha professora e o Sílvio Santos cover Swanky Kong.

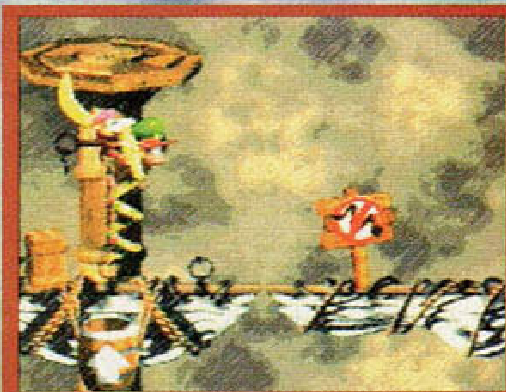


O mundo perdido dos kremlins. 15 Kren-koins coletados valem uma passagem pela ponte em Klubba's Kiosk

GANGPLANK GALLEON



Em Pirate Panic, com a ajuda de Rambi, estoure a porta da foto (segure o botão A até Rambi bater a pata) para chegar no Bonus Game.



Em Topsail Trouble, use o super pulo da cobra para alcançar os itens no pilar.



Ao enfrentar o Boss, faça o seguinte: apanhe os ovos que caem do ninho e devolva-os na cabeça do dono.



CROCODILE CAULDRON


Red-hot ride: use as colunas de ar quente para não deixar o balão cair.


Use a foca (pule nas costas dela) para congelar a lava.


Jogue a bola na espada e passe para o outro lado através dos ganchos que aparecem no ar. No outro lado, faça a mesma coisa, até você morrer de tédio ou a espada desistir.

KREM QUAY


Faça o team-up (botão A com os 2 personagens na tela) em Slime Climb para alcançar o barril de invencibilidade e...


... pegar a Donkey Kong Koin.


Para acabar com Kudgel, não se esqueça de pular sempre que ele cair no chão e jogar os barris de TNT que caem do céu. Se ficar encurralado, passe por baixo no seu pulo.

KRAZY KREMLAND


Em Target Terror, seguindo o segundo inimigo de carrinho, você chega em um bonus stage.


Na corrida, ande para trás para pegar impulso no começo. Depois, atropele ou pule nos inimigos para ganhar posições.


Cuspa no ferrão do rei abelha até ele se multiplicar. Destrua as abelhas amarelas e desvie das vermelhas.

GLOOMY



Haunted Hall: na montanha assombrada, pegue os barris marcados com + para ganhar tempo.

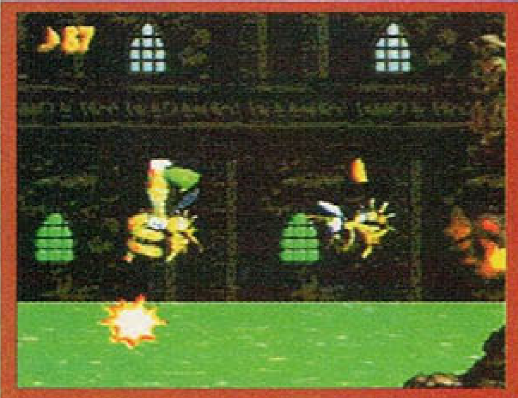

Em Ghostly Glade, fique atento à mudança de tempo: só pule quando o vento estiver a favor.




O abutre da primeira fase voltou para assombrá-lo. Pule os fantasminhas e acerte somente o verdadeiro. Um barril aparecerá, pegue-o e arremesse-o no fantasma. Quando ele fugir, siga os ovos que caem. Depois faça tudo de novo.

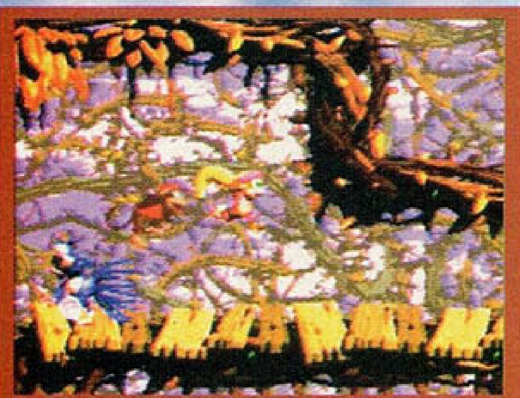
K ROOL' S KEEP


Em Artic Abyss, faça o team-up e jogue o parceiro na plataforma mais alta. Você encontrará várias moedas e bananas.


Toxic Tower: você vai ter que se transformar em vários animais para chegar ao final da torre.

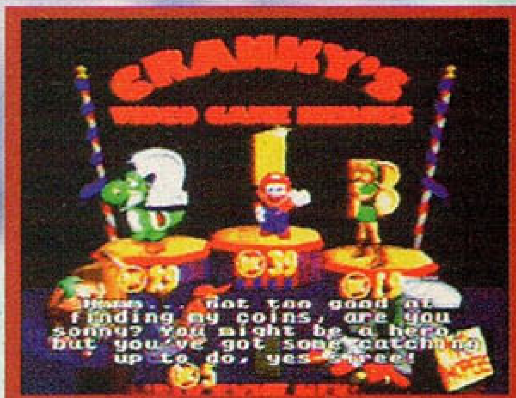

Aqui, há uma vida e duas moedas invisíveis. Faça o team-up, jogando o parceiro para cima até achá-las.

THE FLYING KROK


Os gatos de nove rabos só podem ser atingidos quando ficam tontos e param de girar.


Na corrida contra o papagaio do mal, siga as flechas de bananas. Use os tiros para matar as abelhas e abrir caminho, mas não tente nada contra o maléfico papagaio: ele é inatacável, além de mau.


K. Rool tem 3 fases de ataque. 1ª: pule as bolas espinhudas e jogue a que perde os espinhos. 2ª: as bolas vêm girando. Pule no barril e repita a operação. 3ª: não toque nos fantasmas e use as bolas para entupir o trabuco dele.

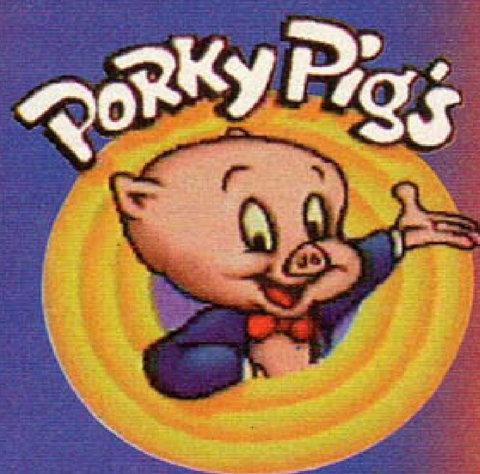


Você pode comparar seu resultado com os heróis da Nintendo que o Cranky escolheu.

SNES

TIPO: AVENTURA
FABRICANTE: SUNSOFT
FASES: 6
JOGADORES: 1

GRÁFICOS 9 · JOGABILIDADE 8 · MÚSICA 8



HAUNTED HOLIDAY

COMANDOS

B: Pula
Y ou A: Joga tomates
X: Olha para lados

EURICO RAMOS

Porky Pig, o nosso conhecido Gaguinho, é quase um personagem secundário nas aventuras da turma do Pernalonga. Mas a Sunsoft resolveu dar a ele a chance de um "game solo". Nesta história onde é o astro principal, Gaguinho resolve tirar uma boa soneca ao ganhar suas merecidas férias. Porém, ao adormecer, o nosso herói tem um estranho pesadelo e precisará passar por seis diferentes fases para poder acordar. O que não é problema para o pessoal acostumado com os games de aventura, pois dificuldade é uma coisa que praticamente não existe em *Porky Pig's Haunted Holiday*. Em compensação, os cenários são bonitos (com efeitos legais de rotação de tela) e a música também ajuda bastante. O mais interessante fica por conta das condições climáticas: pode chover, nevar ou ficar nublado. Se em uma determinada tela está o maior sol, quando você voltar para ela pode estar chovendo. Mas não precisa se preocupar porque o porquinho nem resfriado pega.

THE ALPS



A porta certa é a última. Se você errar, volta para a primeira.



Pé Grande está solto. Desvie das bolas de neve e pule no monstro quando ele arremessar uma bola em sua direção.

THE ABANDONED MINES



À esquerda há uma passagem secreta; recolha pontos e uma vida.



Este passarinho só assusta pelo tamanho. Pule na cabeça dele e tome cuidado com as gotas d'água.

THE HAUNTED WOODS



Tome impulso no morceguinho para alcançar este local e encontrar uma passagem secreta que lhe dará uma vida. Entre, colocando o direcional para cima.



Um fantasma gigante é o boss de "The Haunted Woods". Pule em sua cabeça assim que tirar o chapéu e tome cuidado com os fantasminhas que ele solta.

ATLANTIS



Alguns peixes soltam bolhas de ar ao pular em cima deles. Aproveite para pegar carona e subir. Neste local, dá para pegar até 5 vidas.



O peixão é fácil. Pule em cima dele assim que ele sorrir. Se uma bola subir, tome cuidado, pois aparecerão caranguejos desse lado.

THE CASTLE



Aqui é o jardim do castelo de Evil's Duck. Para passar pelos buracos, agarre as correntes que estão balançando.



Para acabar com o boss (o Patolino), vá para o andar superior e espere a máquina do Caos. Pule no bico do pato e só depois acerte-a.

DRY GULCH TOWN



Esta tela é um labirinto. A porta 6 leva para a 13, onde há itens. A 14 para a 11 e a 20 para a 16, onde você encontra mais itens. Saída pela porta número 4.



Velhinho esquentado! Quando ele atirar, pule na gangorra para soltar o prato.

SNES

TIPO: RPG/ADVENTURE
FABRICANTE: SQUARE
FASES: INDEFINIDAS
JOGADORES: 1

GRÁFICOS 10 — JOGABILIDADE 9 — MÚSICA 10

SECRET of EVERMORE

EURICO RAMOS

COMANDOS

Y: Chama o seu menu/ Cancela comando
X: Chama o menu do seu amigo
B: Ataca/Confirma comando
A: Corre
L ou R: Faz o cachorro procurar itens

Secret of Evermore, mais um jogaço de RPG para SNES, detona. Tem até gente falando que este game é a continuação de *Secret of Mana*. Viajada legal. O jogo é parecido, mas não é *Seiken Densetsu 3* (*Secret of Mana 2*), um dos jogos mais esperados de RPG. *Secret*, em termos de batalha, mistura adventure com RPG no estilo *Zelda*. A história começa durante um experimento maluco, quando ocorre uma explosão. Trinta anos depois, na saída do cinema, um menino perde seu cachorro: o bicho foi parar justo na casa onde tinha ocorrido a experiência. Fuçando aqui e ali, os dois vão dar um passeio na era pré-histórica. Sua missão: voltar para o presente, passando por vários planetas e períodos históricos, além de enfrentar os inimigos mais variados.

Por sinal, esse negócio de viagem no tempo está mesmo na moda, é só lembrar de *Chrono Trigger*. O jogo é super legal e os gráficos podem ser comparados a *Chrono*. A dificuldade é que pega. Enquanto *Chrono* tem o problema de ser um pouco fácil, em *Secret of Evermore* há momentos em que dá vontade de jogar o cartucho na parede. Mas mantenha a calma, conte até 10 e continue jogando. Para quem curte RPG só é necessário falar que este jogo foi feito pela Square, a mesma fabricante de *Chrono Trigger* e *Final Fantasy*. Isso diz muita coisa.



Este inseto gigante é o primeiro Boss do jogo. Ataque o centro do monstro, para que ele se abra, e depois o seu núcleo. Tome cuidado com a "Acid Rain": um ataque desses pode tirar toda sua energia.



Estes dinossauros são embaçados. Se você não tem muita paciência, use a arma que Fire Eyes te deu.



Aqui o personagem principal entra numa casa e encontra a máquina do tempo.



Nesta aldeia, você pode repousar e recolher itens. Use o cachorro para procurar objetos escondidos.



É difícil andar sem ser pego de surpresa por estes redemoinhos de areia. Entre na caverna e compre alguma coisa para ganhar o Dash.



Você encontra muitos bichinhos chatos durante o game. Jogue com o cachorro para matá-los. Quando a cobra aparecer, chame a atenção dela, desvie e ataque. Para isso, é bom estar pelo menos no Level 11. Não se preocupe com os foguinhos. Aqui, e durante todo o jogo, use as magias, que também aumentam o Level.



No começo, sua arma é um osso. Espere que o medidor na parte inferior da tela se encha para golpear os inimigos com força máxima.



Antes de sair da aldeia, não se esqueça de falar com Fire Eyes.



Ataque sempre com a arma carregada e procure matar o maior número de inimigos possível para subir de Level.



Wild C.A.T.S



RODRIGO SEGATTI

Uma das sensações da editora de histórias em quadrinhos americana Image, *Wild C.A.T.S* foi criado por um dos artistas mais copiados da década: Jim Lee, ex-desenhista dos *X-Men*. Apesar de não desenhar muito ultimamente, Lee, que não tem nada de bobo, contratou Alan Moore para escrever as histórias de *Wild C.A.T.S*, enquanto o talentoso Travis Charest fez a parte gráfica. A volta de Lee aos *Wild C.A.T.S* promete estarrecer o mercado. Infelizmente, este jogo é baseado no desenho animado que tem passado ultimamente no canal de televisão por assinatura TVA. Com pouca qualidade, o desenho só foi realizado pela rede americana CBS para combater os *X-Men*, mas nem isso eles conseguiram. Para variar, o jogo não tem muito de original: é uma mistura do *ótimo Spiderman & Venom: Maximum Carnage* com o melhor ainda *X -Men: Mutant Apocalypse*. Assim, o jogador entrará na pele do andróide Spartan e seus companheiros de equipe Warblade e Maul. Porque não se pode jogar com Grifter e Zealot é a grande questão do jogo. Mesmo com a força reduzida, você deve lutar contra Helspont, para impedi-lo de obter as orbs de poder. Apesar de existirem passwords e continues, não é preciso muita técnica para detonar em *Wild C.A.T.S*. Basta paciência, muita paciência.



Sente só o poder de Spartan



Para derrotar Attica, o primeiro boss, fique no canto de baixo e atire segurando o botão X. Depois, vá para cima e atire de novo



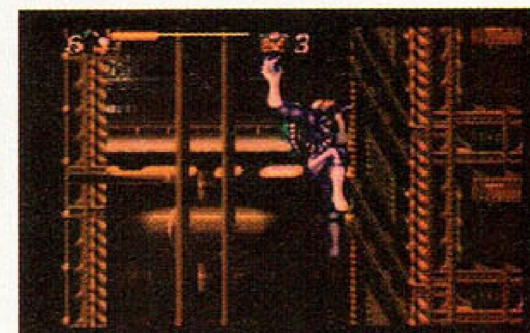
Após detonar Attica, é possível escolher entre três personagens: Spartan, Maul e Warblade. Cada um tem uma missão diferente.



Maul terá que destruir o aparato anti-gravitacional da nave Behemoth. Para acabar com o chefe, dê uma corrida quando a máquina estiver em cima e detone três socos. Fique fugindo até ela parar.



Spartan tem que destruir cinco computadores escondidos, como este da foto. Depois, terá que eliminar o "daemonite" que possuiu um de seus corpos.



A missão de Warblade é arrebentar com o computador central, o que significa escalar várias paredes. Para pular de uma para outra, aperte pulo + X que ele vai mais longe.

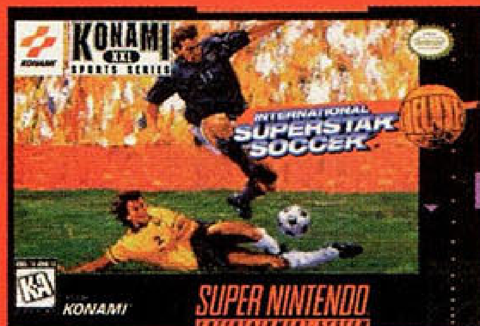


Na fase anterior ao confronto com Helspont, escolha Warblade. Ataque só nas voadoras com o X, pois os inimigos ficam espertinhos demais.



Contra Helspont, dê uma voadora e espere o escudo dele abaixar para atacar. Quando ele passar voando, fique na tela oposta e embaixo. Vai demorar bastante; persista!

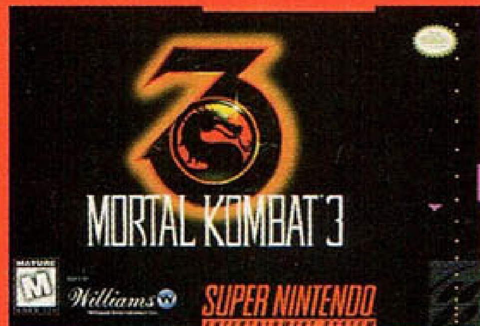
VOCÊ VAI QUERER PASSAR AS FÉRIAS ASSISTINDO SESSÃO DA TARDE?



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE

O melhor cart de futebol já lançado para o Super NES, com 36 seleções mundiais.

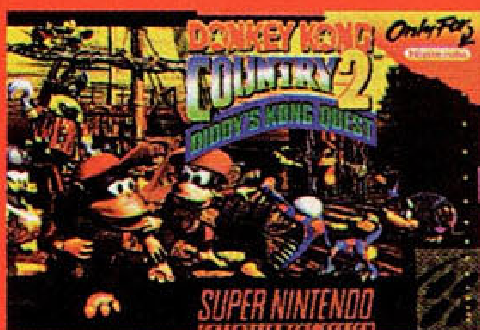
SÓ R$ 89,90



MORTAL KOMBAT 3

O jogo de luta mais esperado do ano, com todos os códigos e golpes do arcade. São 14 lutadores, sete deles totalmente novos.

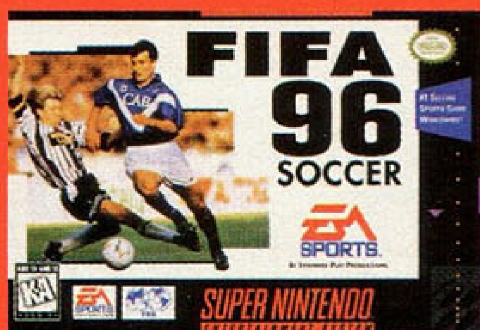
SÓ R$ 89,90



DONKEY KONG COUNTRY 2

Segunda parte do game mais vendido de todos os tempos, com 100 níveis e gráficos deslumbrantes.

SÓ R$ 89,90



FIFA SOCCER 96

Versão 96 do clássico do futebol. 237 times, 12 ligas internacionais. Para SN e MD.

SÓ R$ 89,90

PANASONIC 3DO

Incluindo grátis o jogo mais vendido para 3DO: GEX.

2x R$ 265,00



JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:
Flying Nightmares, Road Rash, Blade Force, The Need For Speed, Super Street Fighters 2 Turbo, FIFA International Soccer, Daedalus Encounter, Ballz, Alone in the Dark 2, Capitan Quazar, Primal Rage, Wolfenstein 3D.

R$ 84,90 cada

SATURN

O 32 bits com maior capacidade de processamento do mercado.

2x R$ 310,00



JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:
Daytona USA, St. Fighter The Movie, Sim City 2000, FIFA Soccer 96, Worldwide Soccer, NBA Jam TE, Mortal Kombat II, Bug!, Sega Rally, Toshinden, Virtua Cop, Virtua Fighter 2, Shinobi Legions, VR Virtua Racing, e muitos outros.

R$ 84,90 cada



SONY PLAYSTATION

O console mais vendido em todo o mundo, com um preço imbatível.

2x R$ 300,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS: R$ 84,90 cada
Tekken, Toshinden, Mortal Kombat 3, Fifa Soccer 96, Ridge Racer, ESPN Extreme Games, St. Fighter The Movie, Wipeout, Doom, Goal Storm 3D Soccer, Road Rash, Twisted Metal, Warhawk, Jumping Flash, Destruction Derby, e muitos outros.

TEMOS ACESSÓRIOS PARA CONSOLES 32 BITS

NA DIRECT SHOPPING VOCÊ ACHA OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM GAMES, DIRETO DOS EUA.

promoções SNES — SÓ R$ 59,90

Demon's Crest
Donkey K. Land (G.Boy)
Double Dragon 5
Esquadrão Marte
Fatal Fury 2
F-1 Roc 2 Built to Win
GP-1 Part 2
Legend of Zelda
Mansell Indy Car
Mega Man X
Mickey's Great Circus
Mickey Mania
Speed Racer
Stunt Race FX
Super Game Boy
Super Mario All Stars
Tiny Toon Adventures
X-Men Apocalypse

últimas novidades — SÓ R$ 84,90

Breath Of Fire 2 (SN)
Chrono Trigger (SN)
Dirt Trax FX (SN)
Final Fantasy 3 (SN)
Garfield (MD)
Head on Soccer (SN/MD)
Kawasaki Superbike (SN)
Mechwarrior 3050 (SN)
Mega Man X3 (SN)
NBA Live 96 (SN/MD)
Ninja Gaiden Trilogy (SN)
Scooby Doo (SN/MD)
Spawn (SN/MD)
The Mask (SN)
Toy Story (SN/MD)
Vectorman (MD)
WWF Luta Livre (SN/MD)
Zoop - Puzzle (SN/MD)

top 10 16 bits — SÓ R$ 84,90



1) · Yoshi's Island (SN)
2) · Killer Instinct (SN)
3) · Final Fight 3 (SN)
4) · Earthworm Jim (SN/MD)
5) · Donkey Kong Country 1 (SN)
6) · Game Boy Transparente (GB)
7) · Doom (SN)
8) · Secret of Evermore (SN)
9) · Super Street Fighter 2 (SN/MD)
10) · Batman Forever (SN/MD)

(SN) = Super NES • (MD) = Genesis • (GB) = Game Boy

Preços válidos para apenas 1 unidade por pessoa física, enquanto durar o estoque. Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Consoles Saturn, 3DO e Playstation fornecidos no sistema NTSC. Nintendo e Game Boy são marcas registradas da Playtronic Industrial Ltda.

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE E IMPOSTO JÁ INCLUÍDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE GRÁTIS 0800 130 500 E RECEBA EM SUA CASA

DIRECTSHOPPING

SNES

SPAWN

TIPO: AVENTURA
FABRICANTE: ACCLAIM
FASES: 10
JOGADORES: 1

GRÁFICOS 9 · JOGABILIDADE 9 · MÚSICA 9

COMANDOS

L: soco fraco
X: soco forte
A: chute fraco
Y: chute forte
B: pulo
R: defesa
→ →: corrida
↑ + soco: uppercut

PODERES

Todos os movimentos a seguir devem ser feitos com o botão de defesa pressionado.

TINKERBALL ↓ + A ou Y (qualquer botão para detonar)	Gasta 16 pontos
HEAL YOURSELF ↑ ↓ e solte defesa	Gasta 328 pontos
BURNING FIST ←→ + L ou X	Gasta 128 pontos
FIRE BLAST ↓ ↘ → + L ou X	Gasta 64 pontos
FULL FORCE BLAST ↓ ↙ ← + L ou X	Gasta 128 pontos
FIRE STORM ← ↙ ↓ ↘ → + A ou Y	Gasta 128 pontos
SEARING FIST BLAST → ↗ ↑ ↖ ← + L ou X	Gasta 192 pontos
TELEPORTATION 360 no sentido anti-horário + A ou Y	Gasta 128 pontos
CONTINUE	Gasta 80 pontos

EURICO RAMOS

Al Simmons, nome verdadeiro do herói Spawn, é um personagem criado por nada mais nada menos que Todd McFarlane, desenhista do Homem-Aranha e mentor de seu vilão Venom. Nos quadrinhos, a história é a seguinte: Spawn trabalhava como agente federal dos Estados Unidos em missões de alto risco, matando inimigos e civis, sem a menor dó. Depois de se casar, Al avaliou seu passado assassino e percebeu que o trabalho não valia mais a pena. Oficiais do governo descobrem que ele estava prestes a pedir demissão e falam para seu companheiro Chappel matá-lo, por medo de Al revelar segredos de Estado. Era tarde para se arrepender, pois o ex-agente foi parar no inferno. O lord das trevas Malebolgia fez um pacto com Simmons: daria a ele a oportunidade de viver novamente com poderes ilimitados em troca de transformá-lo em sua "Spawn" ("criatura") para a conquista da Terra; tradição que se repete a cada 400 anos. Porém, Simmons renasceu com a consciência atordoada, o corpo desfigurado e poderes limitados, tanto é que no decorrer do jogo, a cada magia ele, perde energia. Para melhorar a situação, um renegado chamado The Mad One rapta 13 crianças e usa a inocência delas como arma, o "Orb of Purity", contra Malebolgia. Só que uma dessas crianças é Cyan, filha de Spawn. Uau! Toda essa história é contada durante o jogo, em forma de quadrinhos! O cartucho é bem feito, com movimentação e variedade de golpes ótima, inclusive magias que são acionadas por comandos semelhantes aos dos jogos de luta. Os gráficos e músicas apavoram nas 10 fases de muita ação e inimigos.


Este é Overkill, da máfia cibernética de Malebolgia, cuja missão é destruir você! Chegue perto e, quando ele pular, dê um uppercut. Repita a operação até acabar com o cara.


Violator é este bichinho simpático criado por Malebolgia. Ele se alimenta da culpa das pessoas. Destruí-lo é moleza: leve-o para o canto e dê voadoras com o chute forte.


Esta parte é um pouco difícil. Pule na parede rapidamente para escapar da mira. Nem pense em ficar se defendendo.


Para acabar com este foguinho, concentre-se nas quatro tochas ao redor do inimigo. O problema é descobrir qual a verdadeira. Repita a operação até que o chefe desapareça de vez.


Agora você enfrenta Redeemer, um guerreiro da Luz. Primeiro, use voadoras nos objetos que ele joga. Quando o cara soltar uma rajada de luz, pule duas vezes (mantendo o botão pressionado na segunda) para flutuar.


Não tenha pressa para quebrar os pilares. Dê um ou dois golpes e suba nas plataformas para não ser afogado. Mais à frente, o jeito é descer e soltar a magia teleguiada.

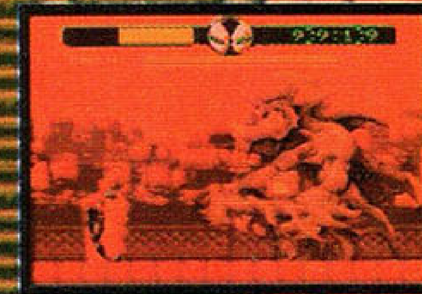

Passe por baixo dessa coisa indefinida e depois suba em cima. Solte a magia teleguiada e fique em um lugar onde ele não possa te acertar.


Você tem que destruir as quatro mãozinhas dessa parede. O lugar para ficar e não ser esmagado aparece uma vez na esquerda, meio, direita e depois volta. Aqui, é só ficar esperto.


Coloque os dois inimigos em um mesmo canto e dê voadoras com o chute fraco.


Até aqui você deve estar com poucos pontos de energia. Pegue este recarregador e morra nos espinhos. Repita esta operação até lotar o seu estoque.


Este é Mad One, o indivíduo que capturou a inocência das crianças e pretende destruir Malebolgia. Coloque-o no canto e fique a uma distância que seus socos o acertem e, ao mesmo tempo, que os raios de Malebolgia não atinjam você. Tenha paciência porque o processo é demorado mesmo.


Agora você enfrenta o último chefe do jogo. Este é New Breed, outro monstro de Malebolgia que, ao contrário de Violator, se alimenta da inocência das pessoas. Se ele soltar o raio de começo, sorte sua. Desvie um para direita e dois para esquerda e dê uma voadora com o chute forte.

REVISTIM!

ANO 2 Nº 20 JANEIRO - 96

Made in Brazil



Foto-montagem Alexandre Pagano

O *making-of* do primeiro cartucho de videogame nacional

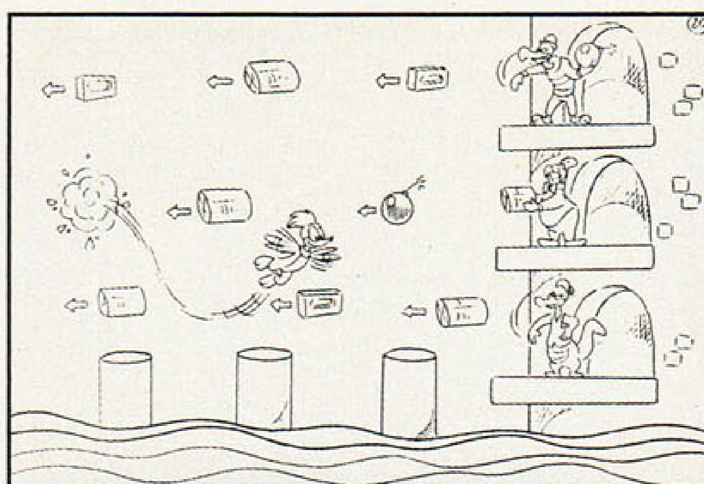
Luana Pavani

"Não sabíamos fazer videogame. Aprendemos na marra!" É assim que Alexandre Pagano, designer de jogos da Tec Toy explica a experiência de criar o primeiro jogo realmente nacional: *Férias Frustradas do Pica-Pau*. Até agora, o que se fazia era traduzir os textos e adaptar jogos, ou seja, modificar os cenários e caracterização dos personagens sobre um título já existente. Foi o que aconteceu, por exemplo, com *Geraldinho*, para Master System, originado de *Teddy Boy*. Mas a história agora é outra. Desde o programa do computador até os desenhos, todo o jogo foi concebido pela equipe da Tec Toy.

O primeiro passo quem deu foi o Departamento de Marketing ao elaborar o "briefing", descrição breve do produto. Decidiu-se que o cartucho seria desenvolvido para Mega Drive, o que já causou friozinhos na barriga do pessoal de Desenvolvimento de Produto, anteriormente acostumado a trabalhar com Master e Game Gear. Além disso, teria 8 Mega de memória (padrão da segunda geração de jogos para consoles de 16 bits; atualmente o máximo são 32 Mega) e o Pica-Pau como personagem principal. Roberta Morelli, gerente de produto, explica por que o pássaro mais maluco dos desenhos animados foi *o escolhido*. "Pica-Pau é um clássico. Apesar de ter sido criado há 55 anos, ainda hoje cativa as crianças por ser malandro, sarcástico e muito divertido. Queríamos algo diferente desses jogos de luta e o Pica-Pau mostrou-se um investimento seguro".

Logo após a escolha do personagem, a Tec Toy procurou a Solimar, licenciadora do estúdio Walter Lantz — nome do criador do Pica-Pau e de outros desenhos famosos como *Power Rangers* e *Simpsons*. Alexandre então assistiu a todos os desenhos animados e leu quantos gibis do Pica-Pau conseguiu. "Dormi, acordei e comi Pica-Pau durante um ano e meio", tempo que durou o projeto, da concepção à gravação final em eprom (placa que contém todas as informações do cartucho).

Depois do Briefing, o gerente de Engenharia, Cláudio Oyamaguchi percebeu que teria um trabalhão pela frente: criar um



Antes e depois: a fase de Bônus no "Rough" de Alexandre e como ficou na versão final

programa gráfico para colorir (com 512 cores) e dar movimento aos 900 desenhos feitos à mão (700 deles só para o Pica-Pau); sem contar os cenários! Para isso chamou Maurício Guerta, que colocou em prática as idéias do chefe. A equipe de quatro analistas de sistemas levou um ano para completar o programa que gera imagens no formato adequado ao desenvolvimento do cartucho.

Os desenhos em papel foram feitos pelo próprio Alexandre, nas fases de Sketch, que em inglês significa "esboço", e Rough (leia-se "raf"), desenho melhor definido, ainda sobre os traços de movimento da primeira. Para a Arte-Traço, etapa que antecede a entrada no computador, foi contratado o quadrinista Aluir Amâncio, que em seu currículo inclui vários gibis do Pica-Pau. Essa não foi a única contratação. Antes, o departamento de criação tinha três pessoas. Agora, são 16, entre desenhistas, engenheiros, analistas de sistemas, marketeiros e especialistas em game.

GAME DO PICA-PAU : " O RESCATE ".

Depois das telas que narram o começo da estória, tem início as telas onde o jogador começa a decidir pelo Pica-Pau. Fase de introdução ao Game.


Nesta tela, o jogador visualiza o local de onde os sobrinhos desapareceram.

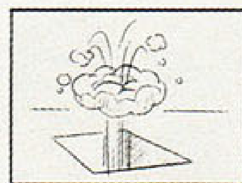

Nesta tela, o jogador escolhe qual das campainhas tocar, são 03 chances, sendo que em uma...


... a porta se abre e ele entra na pensão. Na primeira pode acontecer de ...



Um peso de 600 Kg cair e amassar o Pica-Pau. Na segunda pode...


Abrir um alçapão e o nosso herói cair nele e ficar...


... Preso. Mas ele pode saltar antes de cair e então...

Uma das propostas de jogo que não foi aceita

Tudo isso porque "videogame é mais difícil de fazer do que história em quadrinhos", como avalia Alexandre, que já trabalhou para os estúdios Disney. Após desenhar as etapas do jogo em papel, é preciso passá-las para o computador através de um scanner. Depois do banho de informática e devidamente coloridas, as imagens de cada personagem são gravadas em sequência, de maneira a formar movimentos harmoniosos — mas sempre com expressões exageradas. Reparem no tamanho da abertura de boca do Cachorrinho quando se prepara para morder! Aliás, para fazer a animação desse personagem, Alexandre ficou dois dias com a cadela "coker" de um amigo em sua casa, só para observar como ela abanava o rabo e acrescentar mais esse detalhe ao jogo. Ele viu que "Samanta" não só mexia o rabo, como todo o traseiro.

Por falar em traseiro... a maioria dos inimigos são mortos com bicadas ou golpes na retaguarda. "Até rolaram umas piadas aqui no departamento, mas queríamos fugir daquele manjado ataque com pulos na cabeça do adversário", revela Alexandre. Há mais surpresas durante o jogo, como os alçapões da última fase, na casa do Zeca Urubu. "Fiz a fase difícil mesmo, para que xingassem minha mãe", brinca o artista. E quase que o jogo foge da faixa etária definida pelo Marketing, 7 a 12 anos, por causa dessa dificuldade. "Tive de refazer toda a fase".

Não foi só a sexta etapa do jogo que sofreu alterações. Depois que a quarta proposta de jogo foi aprovada, a Tec Toy realizou uma pesquisa com mais de 50 garotos para saber como estava a jogabilidade de *Férias Frustradas do Pica-Pau*. "Ainda bem que isso aconteceu, senão o cartucho seria mais difícil ainda, como queria o pessoal da Engenharia", alerta Alexandre. Desse "test-drive" surgiu a idéia de criar a fase da montanha de neve, porque o pessoal achou que o jogo estava muito plano. Quando o Pica-Pau desce esquiando, rola de fundo uma música super agitada, composta eletronicamente pelo músico Cláudio Bichucher. "Foi de propósito. Quanto mais excitante a música, maiores as chances de errar. A dica em qualquer jogo é não se emocionar", aconselha Alexandre.

Depois de inúmeras reformulações gráficas, *Férias Frustradas do Pica-Pau* pôde seguir para o Japão, onde foi feito o cartucho. E foi nessa época que surgiu a decepção: a Sega dos Estados Unidos não quis comercializar o cartucho. "Disseram que o produto não é interessante para o mercado americano por ser de apenas 8 Mega, se bem que não perdemos em nada para outros jogos dessa categoria", e Alexandre continua: "Hoje, faríamos um cartucho muito melhor e, principalmente, levaríamos menos tempo para produzi-lo. Em vez de criar em papel quatro desenhos para levantar um braço, poderíamos fazer a sequência diretamente no micro". É só aguardar o próximo!

A TURMA DO PICA-PAU



Em pé:
1 - Claúdio Oyamaguchi, supervisor do projeto
2 - Maurício Guerta, analista responsável
3 - Vitor E. L. Maganha, consultor técnico
4 - Hélio Fujimoto, engenheiro de som
5 - Sérgio Baptista, designer
6 - Vivien Rosso, gerente de Desenvolvimento de Produto
7 - Edson Takeshi, designer
8 - João Barros, designer
9 - Paulo André Montini, do departamento de Marketing
10 - Roberta Morelli, gerente de produto
11 - Valéria Arntsen, do departamento de Marketing
12 - Jaime Vicente, roteirista (na fase inicial)

Sentados:
13 - Marcelo Caiado, consultor técnico
14 - Luis "Topete" Campelo, segundo-programador
15 - Alexandre Pagano, designer responsável
16 - Sandra Ferrazolli, pesquisa de mercado

ROLO
VENDA
COMPRA

ROLOS & TROCAS

CEARÁ

V **Master System III** - Compact, com game na memória, 2 controles e Mortal Kombat, por R$ 120,00. Alessandro, (085) 234-6740, **Fortaleza.**

DISTRITO FEDERAL

R **Dynavision 3** - com cartucho, 2 controles e pistola por ToeJam & Earl e Quackshot de Mega, só para pessoas do DF. Ellio, tel (061) 500-0998, **Brasília.**

ESPÍRITO SANTO

R **SNES** - cartuchos, bicicleta BMX Light e teclado, tudo por 3DO ou R$ 650,00. Patrick, tel (027) 325-9142, **Vitória.**

GOIÁS

C **SNES**- completo, 2 controles e cartuchos MK2 ou MK3. Cristiano André de Sousa, Terceira Avenida, 26, Mineirinho, CEP 75830-000, **Mineiros.**

R **Cartuchos SNES** - com pessoas de todo o Brasil. Pedro, tel (062) 464-1154, **Palmelo.**

MINAS GERAIS

V **Cartuchos Master**- Tom & Jerry, The Simpsons, De Volta para o Futuro II, Assault City, Double Dragon, Choplifter, Sonic 2, por R$ 20,00 cada. Daniel, tel (031) 337-9574, **Belo Horizonte.**

V **Master System III** - em bom estado por R$ 95,00 e um Game Boy por R$ 70,00, ou troco por cartuchos de Master. Daniele Bani, Rua Sírius, 514, CEP 32550-290, **Betim.**

V **Phantom System** - pistola, adaptador, 8 cartuchos e 3 controles por R$ 130,00. Aceito propostas. Danilo, tel (035) 856-1508, **Guapé.**

R **Turbo Game** - controle Pró e 3 cartuchos (um de 4 jogos), por SNES com controle. Alessandro, tel (034) 356-1349, **Nova Ponte.**

R **V Cartuchos Mega** - Eswat, The Duel por Streets of Rage 2, Power Rangers e X-Men 2. Raphael, tel (031) 875-1278, **Santa Margarida.**

MATO GROSSO

C **v Sonic** - e Knukles Mega e vendo Son of Chuk. Herman, (065) 422-2553, **Rondonópolis.**

PARÁ

R **Mega Drive III** - 2 controles em bom estado, por SNES usado. Ari Alves de Brito, Travessa Castelo Branco, 1667, casa 41 CEP 66063-420, **Belém.**

PERNAMBUCO

R **Master System** - 2 controles, cartuchos, pistola e óculos por SNES ou Mega Drive III. Mychael, tel (081) 722-4522, **Caruaru.**

V **Master System** - Super Compact, semi-novo, na caixa, com Indiana Jones, Sonic 2, Aladdin e MKII por R$ 100,00. Heliomar, tel (081) 874-1185, **Ouricuri.**

PARANÁ

V **C Cartuchos** - para SNES e CDs para Playstation. Felipe, tel (041) 244-2008, **Curitiba.**

V **NES** - 4 cartuchos e 2 controles (um turbo), tudo na garantia, por R$ 230,00. Felipe, tel (041) 248-6248, **Curitiba.**

V **Cartucho para NES** - Robocop II, por R$ 15,00. Fabio, tel (041) 256-1309, **Curitiba.**

V **Cartuchos SNES** - Worth Fight 6 e Prince of Persia. Também vendo NES com 3 cartuchos, adaptador para Super Charger e pistola. João Gustavo, tel (044) 224-6875, **Maringá.**

V **Mega 32X** - na caixa, por R$ 200,00, mais Star Wars e Doom, R$ 70,00 cada. Neri, tel (046) 533-1372, **São João.**

RIO DE JANEIRO

R **Cartuchos SNES**- Fifa Soccer por Mario Bros ou Tartaruga Ninja. Paulo, tel (021) 761-4790, **Belford Roxo.**

R **Mega Drive III** - 3 controles, 3 cartuchos, por SNES com 1 cartucho e 2 controles. Diogo, (021) 778-1792, **Duque de Caxias.**

R **Mega japonês** - 2 controles com 6 botões, Mega Key, por Gênesis ou Mega Brasileiro. Nilson, (0245) 229617, **Nova Friburgo.**

R **Master System III** - mais cartuchos Mortal Kombat II, Voley Word Cup 94 e Vigilante Spider-Man, por um SNES. Adriano, tel (021) 593-3685, **Nova Iguaçu.**

R **Mega Drive** - 2 controles normais, 2 turbo (1 de 6 botões) e 3 cartuchos: Strider, Altered Beast e Sonic 3 por SNES com 2 controles e um cartucho. Gabriel, tel (021) 767-9187, **Nova Iguaçu.**

C **Tartarugas Ninjas** - (TMNT Tournament Fight) ou MegaMan 6 americano para NES. Anésio, tel (0242) 43-9451, **Petrópolis.**

R **Master System** - Super Compact com Super Futebol II na memória, mais 1 cartucho e 1 controle, por Fifa Soccer e Aladdin. Renan Ramos, Rua Indaiassú Leite, 128, bl 1, ap 103, CEP 20770-580, **Rio de Janeiro.**

R **Cartuchos** - Mortal Kombat II, Samurai Shadow e Pilotwings; por outro de SNES do meu interesse. Vinicius, (021) 383-8667, **Rio de Janeiro.**

V **Cartucho Master** - Tom and Jerry por R$ 35,00. Leornado Miguel de Monteiro, Estrada do Octaviano, 434 ap.101 (fundos), CEP: 21540-010. **Rio de Janeiro.**

Preencha todos os dados da ficha abaixo e envie para a revista VIDEO NEWS GAME - SEÇÃO ROLOS E TROCAS - R. Alice de Castro, 60 Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo, SP.
O ANÚNCIO É GRATUITO!

NOME
END
BAIRRO CEP
TEL. - DDD CIDADE
ESTADO ANÚNCIO R V C

Atenção: resuma o anúncio e não deixe de preencher os itens DDD e CEP da sua cidade.
Em ANÚNCIO marque com um X se é Rolo, Compra ou Venda.

ROLOS & TROCAS é um serviço gratuito prestado por VIDEO NEWS GAME a todos os seus leitores. A Sigla Editora Ltda. não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios nem pelos negócios eventualmente realizados.

R **Mortal Kombat II** - do GameBoy, por Donkey Kong Country, MegaMan 4 ou MegaMan 5. Fabiano, (021) 394-5528, **Rio de Janeiro.**

V **PilotWing** - para SNES, por R$ 65,00. Cid, (021) 580-3952, **Rio de Janeiro.**

V **RPG** - 2 CDs para Sega CD, Dracula I e II e Double City por R$ 200,00. Carlos, tel (021) 712-9685, **São Gonçalo.**

R **Mega Drive** - com 2 controles e mais Sega CD novo, por 3 DO ou Neo Geo CD. Carlos, tel (021) 701-9866, **São Gonçalo.**

RIO GRANDE DO SUL

R **C PC Games** - Doom, em discos 3 1/2 por X-Wing, na caixa, também em disquetes 3 1/2. Gabriel, tel (051) 223-6829, **Porto Alegre.**

V **Mega Drive II** - em ótimo estado, 2 controles e 2 cartuchos (Mortal Kombat I e Sonic I), por R$ 200,00. Facilito pagamento. André, tel (051) 338-1400, **Porto Alegre.**

SANTA CATARINA

V **Mega Drive** - japonês, 2 controles, 5 cartuchos e cabo para áudio-vídeo por R$ 250,00. Fernando, tel (047) 427-1498, **Joinville.**

V **SNES** - 2 controles e dois cartuchos (Super Mario KArt e Super Mario World) por R$ 500,00. Jonnates, tel (0494) 33-2556, **Xanxerê.**

SÃO PAULO

V **3DO** - na caixa, mais os cartuchos Total Eclipse, Shock Wave, Fifa Soccer, Mega Race, Way of The Warrior, Road Rash e Corpse Killer por R$ 50,00 cada. Ricardo, tel (0196), **Aguaí.**

R **V Cartuchos Mega Drive** - Kid Chameleon, Moonwalker, Sonic 1 e Quackshot, por R$ 50,00 cada ou troco por controle de 6 botões ou um cartucho de meu interesse. Gustavo, tel (018) 623-3039, **Araçatuba.**

V **Lethal Enforces** - para SNES, com pistola, por R$ 80,00. Jeffer Sun, tel (0192) 38-3167, **Campinas.**

C **Game Gear** - Clayton J. Ventura, Rua Pinheiros, 111, CEP 15800-000, **Catanduva.**

V **R Bicicleta** — Caloi Aluminum, 21 marchas, cinza, pouco uso, por R$ 300,00. Também SNES, 2 controles, Donkey Kong, Final Fight, Fifa e Street Fighter por R$ 285,00, além de Mega Drive e cartuchos. João, tel (011) 7869-9056, **Joanópolis.**

V **Master II** - 4 cartuchos, controle arcade, tudo na caixa, por R$ 150,00. Rodrigo, tel (011) 739-22955, **Jundiaí.**

V **Cartuchos Mega** - Fatal Fury 2, Mortal Kombat II, Fifa Internacional Soccer, Street Fighter II e controle para Mega Drive por R$ 150,00. Bruno C. S. de Godoy, Rua Canaan Tanus, 680, CEP 19970-000, **Palmital.**

C **Edição n. 15** - da Video News Game. Lucas, tel (018) 652-0241, **Penápolis.**

R **Cartuchos Mega Drive** - Arrow Flash por Rock'n'Roll Racing; volto a diferença de R$ 10,00. Diego, tel (0194) 981-3419, **Piracicaba.**

R **SNES** - DKCountry e X-Men, Master com 2 controles (1 Turbo), Alex Kidd e Ayrton Senna's Monaco GP II, por Saturn, Playstation, 3DO ou Neo Geo CD, 2 controles e 2 CDs. Geison L. dos Reis, R. Domingos Sinotti, 527, CEP 13630-000, **Pirassununga.**

R **V Mega Drive** - em bom estado com controle por SNES. Flavian, tel (016) 623-5476, **Ribeirão Preto.**

V **R Master System** - com Sonic na memória, por 80,00 ou troco por Game Gear. Rute, tel (011) 281-7225, **São Paulo.**

V **Playstation** - com CD Tekken, Elimar, tel (011) 743-8573, **São Caetano Do Sul.**

R **V Mega Drive** - controle e cartucho. Luiz Fernando, tel (0172) 32-7773, **São José do Rio Preto.**

V **SNES** - com 4 cartuchos e 3DO com 2 CDs. Dorival, tel (0123) 41-5296, **São José dos Campos.**

V **Mega Drive II com Sega CD** - com 7 cartuchos, 1 CD, adaptador para Master, 4 controles (1 de 6 botões e 2 com Turbo), tudo na caixa (não vendo separadamente), por R$ 800,00. Ligar das 18h às 20h para Fernando, tel (011)205-8214, **São Paulo.**

V **Cartuchos para Phantom** - Luciano, tel (011) 263-4713, **São Paulo.**

V **Mega Drive** - e Sega CD, na caixa, com CD e cartucho. Thiago, tel (011) 524-1556, **São Paulo.**

V **Mega Drive** - 2 controles de 6 botões e 17 cartuchos por R$ 600,00 ou troco por Neo Geo. Samir, tel (011) 958-0011, **São Paulo.**

LKC SPORTS



PATINS EXCLUSIVOS DA LKC SPORTS



Foi dada a largada para a temporada 95/96 !
E os acessórios para praticar seu esporte favorito estão na LKC SPORTS.
Lá você encontra os patins mais legais, os bonés mais transados e os artigos esportivos que todo americano (e brasileiro) sonha ter...
E tudo isto em qualquer uma das lojas da LKC SPORTS de todo o Brasil.

TÊNIS PREMORE - OUTRA EXCLUSIVIDADE DA LKC SPORTS









SEJA VOCÊ TAMBÉM UM FRANQUEADO LKC SPORTS NA SUA CIDADE

LKC SPORTS

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS

Rua Mateus José, 1233 - Vila Maria - SP
Fone: (011) 954-9418 Fax: (011) 954-8392

LKC SÃO PAULO - TATUAPÉ
R. Apucarana, 1209 - F: (011) 217-3933

LKC SÃO PAULO - MOOCA
R. Oratório, 1240 - F: (011) 264-6734

LKC SÃO PAULO - BROOKLYN
R. Guararapes, 204 - F: (011) 535-4981

LKC SÃO CAETANO DO SUL - SP
R. Amazonas, 898, - F: (011) 441-4192

LKC MOGI DAS CRUZES - SP
R. Capitão Manoel Caetano, 453 - F: (011) 469-9125

LKC TIJUCA - RJ
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204 - F: (021) 204-0033/0044

LKC SÃO CONRADO - RJ
FASHION MALL - 1º PISO - F: (021) 322-3816











LKC POUSO ALEGRE - MG
P. A. Shopping, 4º piso - F: (035) 421-4198

LKC BRASÍLIA - DF
SCLN 210 - Bloco C - loja 33 - F: (061) 273-9083

LKC BELÉM - PA
Av. Gov. José Malcher, 1677 - F: (091) 222-4190/1414

LKC SALVADOR - BA
R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171

LKC FORTALEZA - CE
Av. Eng. Santana Jr., 2828 - F: (085) 234-6763/2545

LKC CAXIAS DO SUL - RS
R. Pinheiro Machado, 1407 - F: (054) 223-1793

EM BREVE:
SALVADOR - SHOPPING IGUATEMI



ESCREVA PARA O REVISTIM!
R. ALICE DE CASTRO, 60
VILA MARIANA
SÃO PAULO - SP
CEP 04015-903

MK3



Os leitores Gabriel Bermudez, de Brasília-DF; Cláudio Capranico, de São Paulo-SP; Leandro de Oliveira Massulo, do Rio de Janeiro-RJ; Eduardo Felipe, de Poá-SP; Dinilson B. Silva Jr., de Goiânia-GO; David Bidoia, de São Caetano do Sul-SP; Danilo Ribeiro, de Teresina-PI; Fábio "Spock" Pereira, de Taubaté-SP e muitos outros escreveram pedindo a dica de como encontrar Smoke no Mortal Kombat III. Outros nos ligaram passando diversas manhas que poderão ser conferidas na seção Tips. Está tudo lá explicadinho para vocês arrancarem sangue no Mega e no SNES.

Antes de mais nada, publiquem minha carta (grato!). Turma, a revista está bem louca, mas faltam umas coisas: fotos bem grandes, como nas edições antigas, e os golpes da lutadora Janne no *World Heroes Perfect* (VG53). Corrijam isso, pois sou super-hiper-ultra-extra-mega-master-fã da Neo Geo e da **Video News Game**, claro! Vocês já publicaram *Samurai Shodown II*? É possível enviar-me a edição? Ah!, já ia me esquecendo: li na revista americana EGM de setembro que meus amados Kitana e Scorpion estarão em *MK3* através de um upgrade que a Midway fará nos arcades. Em minha cidade, o prefeito proibiu fliperamas, por isso não vejo a cara de uma máquina há um tempão.

Eduardo São Felipe
Poá, SP

Eduardo, sua carta é o máximo! Com relação aos defeitos apontados: primeiro, há muito mais fotos hoje do que nas primeiras edições, porque tudo agora é computadorizado. No começo, era preciso recortar e colar uma foto na outra para poder explicar as fases, o que reduzia a quantidade e o tamanho das imagens. Segundo: (cof, cof) É... bem... falha nossa! A mancada em World Heroes Perfect será corrijida no Tips; sacomé, ninguém é perfeito. Samurai Shodown II saiu na edição 46 para arcade e na 51 para Neo Geo CD. Basta ligar para 0800 130633 e fazer o pedido. E, por último, depois que o MK3 saiu para sistemas caseiros, a Midway trocou alguns chips na placa do jogo para que Scorpion, Jade, Reptile e Kitana possam ser habilitados como personagens secretos. Ufa!

FULL THROTTLE

Olá galera da **Video News Game**, tudo legal? Comprei o PC Game *Full Throttle* e um livro de dicas. Tudo estava bem até a hora em que o Ben chega ao depósito de sucatas do Todd. O livro diz: "pegue a corda grossa e verá que o portão se abre; suba pela corda". Eu consigo abrir o portão mas não subir pela corda. Já tentei de tudo, então resolvi pedir uma ajudinha para vocês que são experts no assunto. Valeu e até outro dia!

Gabriel Dini Pecoli
São Paulo, SP

É isso aí, dica quente mesmo só na **Video News Game*****! A única coisa que você precisa é de um cadeado para impedir que o portão se abra a cada vez que você puxar a corda. Assim, ela fica presa e você pode pular para dentro do depósito. Onde encontrar o cadeado? No portão de entrada da Torre de Gasolina. Qualquer outro pepino, é só escrever!***

3DO QUEBRADO

Num momento de desespero, recorro a vocês da revista **Video News Game** para saber o que devo fazer com meu 3DO Panasonic FZ-1, que parou de funcionar após um curto-circuito na rede de energia da rua onde moro. Procurei vários técnicos, que me disseram para perder as esperanças.

Everton Carvalho Soares
Niterói, RJ

Everton, você conhece aquele ditado "esperança é a última que morre"? Então ligue para o departamento técnico da Bad Games, tel (011) 204-5066. Fale com o Wagner, especialista em 3DO. Tomara que dê tudo certo!

CHEESE-DÚVIDAS

E aí galera! Eu queria saber como faço para ganhar camisetas de campeonatos, torneios e encontros (inclusive de RPG) e se existe um RPG, além de *Chrono Trigger*, com 32 Mega. Outra coisa: o que muda no *Lenda de Zelda III* com relação ao II? E, por último, existe um controle de SNES que programe até sete golpes?

Luciano R. Spitzner
Rio Negrinho, SC

Vamos por partes: 1) Sobre as camisetas, só mesmo participando dos campeonatos, torneios e encontros... 2) Além de Chrono Trigger, outro super jogo japonês de RPG em 32 Mega é Romancing Sa Ga 3. 3) Lenda de Zelda III tem melhores gráficos, som e jogabilidade que a versão anterior. Se você quiser as dicas, dê uma olhadinha nas edições 31, 32, 33 e 34. Caso você não as tenha, peça pelo tel 0800 130633. 4) Sim, é o velho e bom Program Pad, que grava até 38 golpes! Uma das poucas locadoras que ainda vende esse joystick é a Pro-Games, tel (011) 831-5787, por R$ 30,00.

REVOLUÇÃO NO MEGA

Alô galera da **Video News Game**. Sou um novo e fanático colecionador da revista, estou escrevendo para dizer que gostei muito das matérias publicadas e também que já deu para encher meu quarto de pôsteres. Quero aproveitar e mandar uma idéia: inventar um cartucho ao estilo *Sonic & Knuckles* para o *MK3*. Assim, daria para jogar, por exemplo, com a Sindel no *MK1* ou com a Sheeva no *MK2*. Seria uma revolução! Se der para me ajudar, agradeço.

Rodrigo Fornozori
Santo André, SP

Aí, Alexandre Pagano da Tec Toy, gostou da idéia? Enquanto ele pensa no assunto, Rodrigo, aí vai o endereço da Midway para você enviar sua sugestão: 3401 N. California Avenue, Chicago, IL 60618, USA. Belê?

CINEMA de A a Z





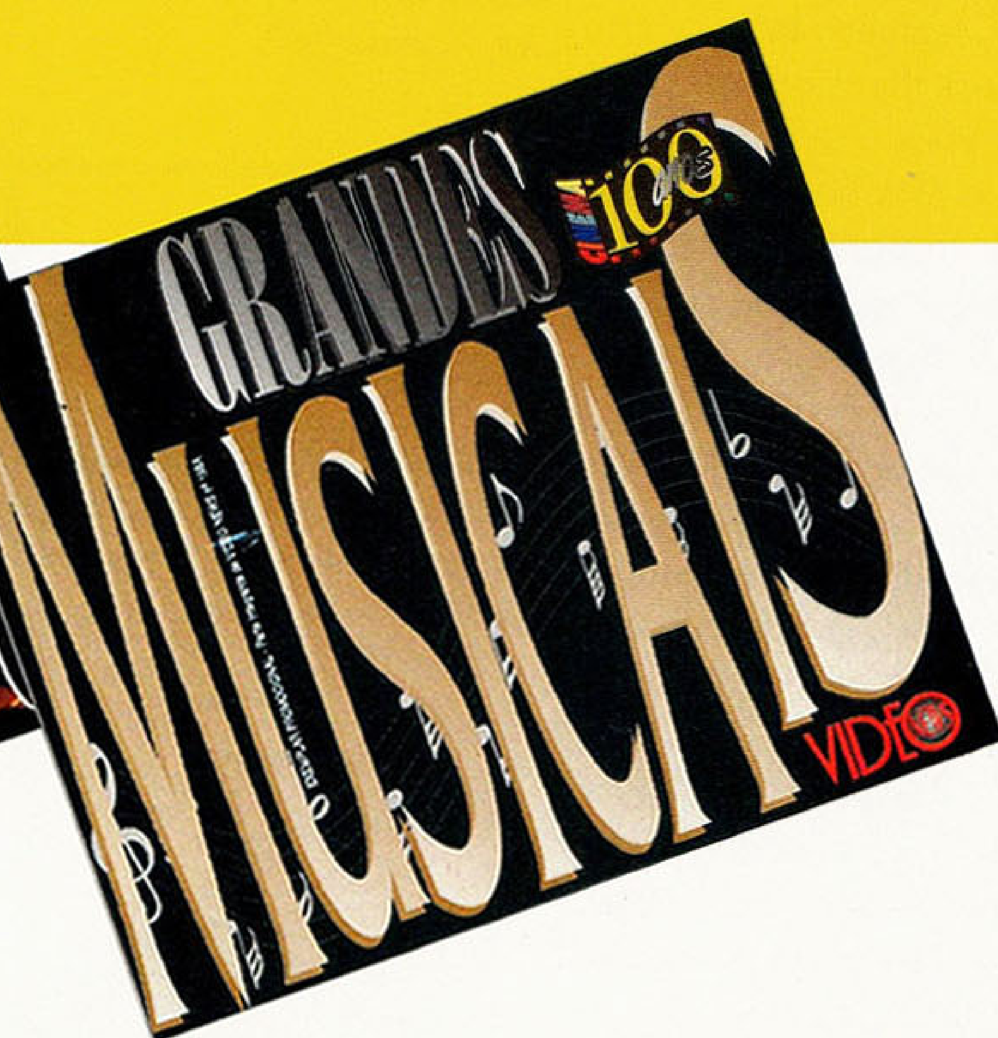
GRÁTIS

super CDs

Com as melhores músicas do

CINEMA





SIGLA
EDITORA

MEGA DRIVE

TIPO: AVENTURA
FABRICANTE: TEC TOY
FASES: 6
JOGADORES: 1





COMANDOS

B: bica

C: pula

MATEUS ANDRADE

Existe alguém que nunca assistiu *Pica-Pau*? O personagem de maior sucesso de Walter Lantz surgiu como coadjuvante de Andy Panda, só que fez tanto "auê" que acabou virando astro com desenho próprio. Resumindo: o passarinho aloprado é um verdadeiro mito para a garotada. E, já que nenhuma softhouse estrangeira se habilitou a levá-lo para as telas dos videogames, a Tec Toy não marcou bobeira e desenvolveu o jogo aqui mesmo. Considerando que é o primeiro game totalmente criado e desenvolvido no país, o resultado impressiona: a trilha sonora está legalzinha, os gráficos bonitos e a jogabilidade é alta. Isto porque o jogo não fica preso a um único tipo de ação: você pilota uma lancha, desce montanhas de esqui e por aí vai. Isso sem falar que quase todos os personagens do desenho estão presentes: Leôncio, Zeca Urubu, Picolino...

A história de *Férias Frustadas* começa quando, nas férias de fim de ano, a turma resolve viajar. No meio do caminho, resolvem tirar uma foto. Assim que o Pica-Pau dá o clique, seus amigos somem, aparecendo um bilhete no lugar. Nele, Zeca Urubu diz que, por não ter sido convidado, vai estragar o passeio do pessoal. Cabe ao Pica-Pau salvar seus amigos e as férias... e você vai ajudá-lo.



Na tela de bônus, você pode usar o botão B para bicar as toras. Desvie dos outros objetos e pegue os itens.



Na montanha gelada, tome cuidado com os ursos. Marque bem o tempo para passar por eles.



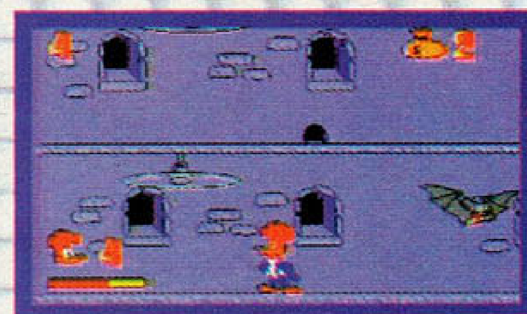
No desfiladeiro, tome cuidado para não cair. Aproveite para pegar as muitas vidas desta fase.



Com o foguete é possível voar por um tempo limitado.



Na descida da montanha com esquis, fique esperto com os buracos e as pedras, pois qualquer deslize fará com que o Pica-Pau vire picolé.



Na última fase, você precisa pegar as chaves e achar a saída. Mate os ratos dando bicadas e vá entrando nas portas até descobrir o caminho certo. Atenção: existe uma parede falsa no labirinto.



Leôncio é sonâmbulo. Para conseguir arrancar a chave dele, toque a buzina (A+B) perto do cara.



No pantâno de Jair Jacaré, você faz o caminho de lancha. Pule todos os obstáculos (botão C), como as piranhas, as pedras e os crocodilos.



Para derrotar Zeca Urubu e salvar seus amigos, pule nos canhões e aperte o botão A. Fique repetindo a operação até acabar com ele.







COMANDOS

L: arma especial

R: trava mira

B: pulo

Y: tiro

A: agarrão ou soco

X: ataque de perto

MATEUS ANDRADE

Em um futuro distante, a humanidade corre perigo. Nosso sistema solar foi invadido por forças destruidoras, as Dark Legions. Comandadas por Algeroth, senhor supremo da Dark Simmetry, elas atravessaram um portal dimensional e, em pouco tempo, dominaram lugares estratégicos. De suas cidadelas, planejaram o assalto final à Terra. As Megacorporations, um tipo de sindicato com poderes exagerados, enviou os Doomtroopers, comandos super treinados, para fazer a faxina no sistema solar e mandar os invasores de volta para sua dimensão. *Doomtroopers* é baseado em *Mutant Chronicles*, RPG criado na Suécia. Nos EUA, *Mutant* fez um relativo sucesso, sendo lançado depois até em jogo de cards, do tipo *Magic*. O game é bem parecido com *Contra*, onde você sai metendo bala nos outros, já que tudo que se mexe é inimigo. A grande diferença é que os inimigos não caem da tela ou simplesmente somem quando são atingidos: em *Mutant Chronicles* eles sangram, perdem a cabeça (literalmente) e explodem , entre outras formas de morrer. O único defeito do game é ser meio curto, mas não deixe que isso impeça você de jogá-lo: *Doomtroopers* é divertido pacas.

Venus

Sua primeira missão é em Vênus. Demnogonis, um dos líderes da Dark Legion, estabeleceu uma base no planeta e seu objetivo é destruí-la. Você desembarca em uma floresta próxima à base e tem que chegar até lá.

1 Na cachoeira, mate os inimigos e vá pulando em seus corpos para chegar ao outro lado. Assim que passar a cachoeira, desça uma plataforma e entre na passagem secreta para encontrar um continue.

2 Tome cuidado com as naves que aparecem no fundo da tela: caso o holofote pegue você, uma chuva de mísseis virá logo em seguida.

3 Hora de enfrentar Demnogonis. Desvie dos ossos que ele arremessa e fique no canto atirando enquanto ele vomita. Repita a operação até derrotá-lo.


1


2


3

Pluto

Password Doomlord

A ação agora se desenrola no fim do Sistema Solar, mais precisamente em Plutão. Sua missão é destruir o reator central da base local. Tome cuidado com as estalactites que caem do teto.

4 Dentro da base, destrua os ventiladores com tiros para não ser cortado em fatias.

5 Quando aparecerem inimigos, mate-os com porradas e guarde a munição para o reator. Assim que detoná-lo, você terá um tempo limitado para deixar a base antes que ela exploda.

6 Este carinha grande e bem armado é o boss de Plutão. Fique no canto atirando abaixado e, quando ele chegar perto, passe para o outro lado.


4


5


6

Nero

Password Cybertox

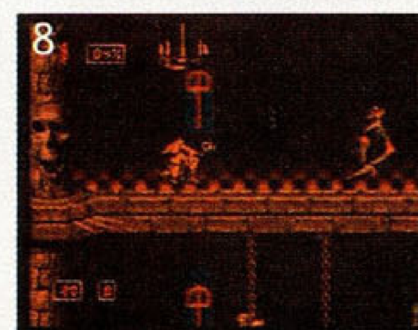
Finalmente você consegue chegar até o décimo planeta, Nero, local onde está localizada a grande base da Dark Legion. O objetivo é invadir a Cidade das Almas Atormentadas e enfrentar ninguém menos que Algeroth.

7 Fique ligado nos buracos. Tenha paciência e olhe bem o local antes de descer.

8 O castelo de Algeroth é infestado por inimigos. Conte bem sua munição para que ela não falte na hora que você mais precisar.

9 Algeroth é bem no esquema decoreba: memorize a sequência e acabe com ele. Primeiro, pule o míssil e fique desviando até ele se autodestruir. Então, chegue bem perto de Algeroth e abaixe-se para desviar dos tiros da metralhadora. Vá para trás e pule o disco que ele vai lançar (faça isso duas vezes). Pule no meio dos dois tiros que se espalham. Repita a operação até derrotá-lo, não esquecendo de atirar na cabeça dele sempre que possível.


7


8


9

Mercury

Password Imperial

Você é enviado para Mercúrio, onde existe outra base inimiga. O líder da Dark Legion aqui é Semai, o Lorde Negro. Ele se encontra dentro de um vulcão.

10 Tome cuidado com estas colméias. Caso encoste nelas, seu controle ficará confuso, o que pode ocasionar várias quedas.

11 O principal problema dentro do vulcão são os buracos de lava. Tome cuidado antes de pular, pois se for atingido no meio do salto é morte certa.

12 Para derrotar Semai, acerte o disco que ele lança. Desvie dos raios de seus olhos, do fogo do bastão e acerte o disco.


10


11


12



Virtua Fighter 2





A: defesa
B: soco
C: chute
"s" antes de um comando: deve ficar pressionado durante a sequência

CENÁRIOS

No Arcade Mode, os gráficos detonam. Os cenários de fundo são simplesmente sensacionais. Você curte diversas paisagens até a luta final com Dural.







EURICO RAMOS

Virtua Fighter, o maior sucesso do Sega Saturn, volta com caras novas. Os novatos são Shun Di, um velhinho prá lá de bêbado, e Lion Rafale, adepto do Kung Fu "Louva-Deus". Os lutadores antigos ganharam mais golpes, mudaram o visual e suas forças foram equilibradas para se ter uma boa jogabilidade (o fraco dos jogos de luta poligonais). Se a primeira versão para Saturn estava ótima, esta humilha tudo que já foi feito até hoje. E, assim como *Mortal Kombat 3*, o game tem duas versões. A original de *Virtua Fighter 2* é a 2.0, mas, recentemente, saiu a versão 2.1 com algumas mudanças que melhoraram ainda mais a jogabilidade. No Saturn, dá para se divertir com as duas versões.

VF 2 tem também o modo de batalha em equipe e o Expert Mode, onde o computador ataca de acordo com o nível do jogador, além do Watch Mode. O Ranking Mode já vem direto: não é preciso salvar nem fazer qualquer truque. O visual arrepia e as músicas são chocantes. Só para se ter uma idéia, todos os gráficos são em alta resolução: 704x480 pixels. *Virtua Fighter 2* é o melhor jogo que já saiu para Saturn. Nota 10 com louvor.



Especialista em luta livre. No primeiro torneio, ele procurava de um rival à altura e encontrou Akira. Com mais golpes e jogadas, aguarda a chance de enfrentar Akira novamente.

Knee Blast: → C
Drop Kick: ↗ C
Neck Cut Kick: C + A
Rolling Saw Butt: → C + A
Flying Kneel Kick: → → + C + A
Front Roll Kick: ← → A + C
Hammer Kick: BC
Body Blow: → B
Level Back Chop: ← B
Elbow Butt: ← B + C
Elbow Smash: B B → + B
Sonic Upper: ↘ B
Vertical Upper: s ↘ B
Reverse Sledgehammer: s ↓ → B
Axe Lariat: → → B
Shoulder Attack ← → B
Somersault Drop: ↑ C (com o oponente no chão)
Elbow Drop: ↘ B (com o oponente no chão)
Body Slam: → B (perto)
Frankensteiner: ↗ C + A (perto)
Steiner Screwdriver: ↘ ↘ B + C (perto)
Giant Swing: ← ↙ ↓ ↘ → B (perto)
Double-Arm Suplex: ↙ C + B + A (com o oponente abaixado)
Tiger Driver: ↘ C + B + A (com o oponente abaixado)
Side Suplex: ↓ B + A (com o oponente abaixado)
Dragon Suplex: C + B + A (atrás do oponente)
Dragon Screw: ↙ B (contra ataca o midlevel kick)



Lion luta no estilo Tourou-Ken. Ele deveria cuidar dos negócios da família, seguindo os passos de seu pai. Mas descobriu que ele era um mercenário. E papai mercenário deu uma intimação: Lion teria que colocar sua perícia à prova. Se vencer o torneio, terá a liberdade.

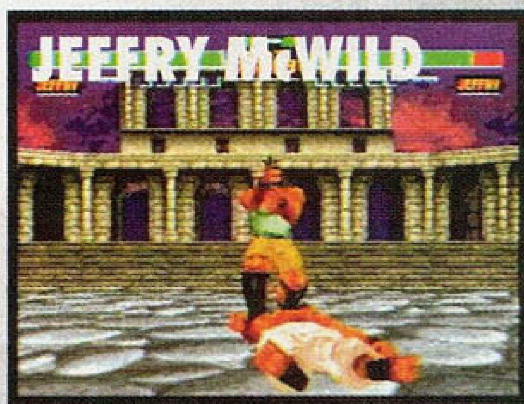
Koushu Teishitsu: → C
Sentenkuu KyakU: ↗ C
Zensoutai: ↓ + C C
Katoutai: ↑ C C
Senkyuutai: ↓ ↓ C
Kousoutai: ↓ A + C
Shitsu Chisoutai: ↘ A + C
Tenshin Ryouin Kyaku: → → A + C
Zensoutai Katoutai: ↓ + C C + A
Taizan soukoushu: ← B
Juuchou Senshou: ↑ B
Senshitsupo: → → + B
Tougeki Shou: ↙ + B B
Senin Shou Rakugeki Show: ↘ + B B
Rensoukoushu: B B (abaixado)
Touho Soushu: A + B
Touho Haisoushu: ↘ A + B
Mabanshu: A → B
Shaho Shasoususi: A ↘ + B
Souji Senpuu: → B + A
Renkoushu Haishu: A + B (atrás do oponente)
Fuushu Shuutai: ← B + C (perto)
Saishu Houkou: → → A + B (perto)
Tenshin Soukoushu: → ↘ ↓ ↙ ← A + B (perto)
Shazen Ho: ↘ + A
Shazou Ho: ↙ + A





Akira domina a arte Hakkioku-ken. Perdeu o primeiro torneio, mas ganhou experiência. Está mais forte e aprendeu golpes novos.

Renkantai: → → C C
Jyoho Chouchuu: → B
Rimon Chouchuu: → → B
Yakuho Chouchuu: → → → B
Mouko Kouhazan: s↓ → B
Youhou: ↘ ↘ B
Tetsuzan Kou: ← → → B + C
Soukahou: ↘ B (com o oponente no chão)
Shin Iha: ↙ → B (perto)
Youshi Senrin: ← ↘ B + C (perto)
Daiden Housui: ← → B + C (perto)
Junho Honko: ← ↓ B + A (perto)
Kaiko: → B + A (perto)
Honko: ← B + A (perto)
Gekiho Honko: ↓ B + A (perto)
Shinpo Riko: ↙ B + A (perto)
Gaimon Chouchuu: A ← + B (contra ataca soco alto)
Tai Atari: A ↙ + B (contra ataca midlevel kick: ↘ C)
Koutoubu Naguri: A ↓ + B
(contra ataca soco baixo)
Rimon: A ↙ + B (contra ataca golpes fortes)
Hougeki Unshin Soukoshou Combo:
C + B + A, ← ↘ B + C, ↓ → B ou ↓ ← B (perto)



Jeffry é um pescador que luta por dinheiro. Sua técnica é o Pacratium. Está mais revoltado e seus golpes são a manifestação da maldade.

Knuckle Kick: B C
Knee attack: → + C
Toe Kick: ↓ + C
Toe Kick Hammer: ↓ + C B
Kenka Kick: → → + C
Hell Atack: → ↓ + C
Vertical Upper: s↘ B
Double Upper: ↘ + B B
Dashing Elbow: → → + B
Elbow Upper: → → + B B
Elbow Stamp: ← → B
Head Attack: → B + C
Hell Stab: ↓ + B + C
Elbow Attack: ← ↘ B
Stomach Crush: ↙ → + B + C
Hip Attack: C + B + A
Stomping: ↘ C (com o oponente no chão)
Power Slam: → B (perto)
Body Lift: ← B + A (perto)
Splat Montain: ↘ ↘ B + C (perto)
Front Back Breaker: ← → → C + B + A (perto)
Iron Claw: ↓ B (com o oponente abaixado)
Power Bomb: ↘ C + B + A
(com o oponente abaixado)
Machine Gun Knee Lift: ↓ → C
(com o oponente abaixado)
Triple Head Butt Combo: ← → B + C, → B + C,
→ B + C (perto)



Sarah foi raptada por uma organização e sofreu lavagem cerebral. Foi recondicionada para ser a mais perfeita máquina de luta existente.

Leg Slicer: C + A (abaixado)
Illusion Kick: s↘ C C
Mirage Kick: s↘ C C C
Double Kick: ← C
Jackknife Kick: ↓ C
Jackknife Kickslicer: ↓ C C
Round Kick: ↑ C
Step Round Kick: ↗ C
Spinning Kick: C + A
Side Hook Kick: ↙ C + A
Tornado Kick: ↗ C + A
Double Spin Kick: s↓ → C
Dashing Knee: → → C
Rising Knee: s↓ → C
Double Step Knee: → C ↘ C
High Kick & Straight: C B
Rising Knee Combo: B B B C
Rising Kick Combo: B B B s↑ C
Somersault Kick: ↖ C
Somersault Combo: B B B ↖ C
Double Loint Butt: → B C
Punch & Side Kick: B ↓ + C
Sbap Back Knuckle: ↘ B
Sway Smash: ↙ B
Soccer Ball Kick: ↘ C (com o oponente no chão)
Neck Breaker Drop: → → B (perto)



Kage procura pelas pessoas que mataram seu pai e raptaram sua mãe. Domina a arte Hagokure-Ryu Jujutsu.

Hagasane: B C
Resshou Kyaku: B B C
Sandan Urageri: B B B C
Senpuu Geri: ↖ C
Sandan Fuujin Kyaku: B B B ↖ C
Suisha Geri: ↖ C + A
Genyou: ← C + A
Tsumuji Geri: C + A (abaixado)
Fushim Hiza Geri: s↓ → C
Ryuuei Kyaku: → → + C
Hagaryuu: → → C + A
Rairyuu Hishoukyaku: → → C + B + A
Jibashiri: ← ↙ ↓ C
Kaiten Jizuri Kyaku: ← ↙ ↓ ↘ → C ou → ↘ ↓ ↙ ← C
Renkan Zentren Combo: ← ↙ ↓ ↘ → C, ←
↙ ↓ ↘ → B, ← ↙ ↓ ↘ → C + B + A
Fuusenjin: ↓ B + C B + C
Risenjin: s↓ → B + C B + C
Hiji Uchi: → B
Kakato Otoshi: ↘ C (com o oponente no chão)
Katana Gasumi: C + B + A (perto)
Koenraku: ← B (perto)
Kagegasumi: ← → B (perto)
Kote Gaeshi: ↓ B (contra ataca soco alto)
Side Roll: A ←



Jacky domina a arte Jeet Kune. Tenta salvar Sarah dos tentáculos da organização.

Side Hook Kick: ← C
Toe Kick: ↓ C
Knee Kick: → C
Dashing Hammer Kick: → → C
Somersault Kick: ↖ C
Leg Slicer: C + A (abaixado)
Spinning Kick: C + A
Middle Spin Kick: ← → C + A
Lighting Kick: ↓ B + C (C rapidamente)
Double Spinning Kick: C C
Punch & Spin Kick: B C
Punch & Low Kick: B ↓ C
Double Punch & Snap Kick: B B C
Spinning Back Knuckle: ← B
Spinning Low Spin Kick: s← B s↓ C
Double Spin Knuckle: ← B B
Spinning Slant Back Knuckle: s← B ↙ B
Jab, Straight & Back Knuckle: B B s← B
Rising Elbow: → B
Esbow Spin Kick: → B C
Elbow Combo: B B s→ B
Elbow & Spin Kick Combo: B B s→ B C
Smash Hook: ↘ B
Slant Back Knuckle: ↙ B
Slant Low Spin Kick: s↙ B s↓ C
Beat Knuckle: B + C
Soccer Ball Kick: ↘ C (com o inimigo no chão)
Neck Breaker Drop: → → B (perto)
Knee Striker: → ← B + C (perto)



Filha de Law, Pai usa a técnica do Ensei-Ken. Não se dá bem como pai desde a morte da mãe.

Senpuuga: C + A
Enjin Senpuukyaku: ← C + A
Renkan Tenshin Kiaku: B B B C
Ensen Shuu: C + A (abaixado)
Renkan Tenshin Soukyaku: B B B ↓ C
Renkén Senpuuga: B C + A
Renken Ensenshuu: B ↓ C + A
Hai Tentai: ↖ C
Renkan Haitenkyaku: B B B ↖ C
Koutan Kyaku: → → + C
Hien Rekkyaku: ↗ + C C
Senchuu Ken: ↘ B
Rikensui: ← ← + B
Raiin Shouda: ↘ B (com o oponente no chão)
Sokushin Inshou: → → B + C (perto)
Senpuu Enjin: ← → B (perto)
Tenchi Touraku: → ↓ B (perto)
Seien Katou: ← ↓ B + A (perto)
Ensen Hairyuu: ← B
(contra ataca chutes e socos altos)
Kakyaku Senten: ↙ B (contra ataca midlevel kick)
Enfuu Rinshou: → C + B + A
(com o oponente abaixado)



Lau foi o vencedor do primeiro torneio. Domina o Koen-Ken. Depois do campeonato, passou um longo tempo treinando nas montanhas.

Senpuuga: C + A
Ensen Shuu: C + A (abaixado)
Renkan Tenshinkyaku: B B B C
Renkan Tenshin Soukyaku: B B B s↓ C
Renken Senpuuga: B C + A ou s↘ B C + A
Renken Ensenshuu: B s↓ C + A ou s↘ B ↓ C + A
Souken Senpuutai: B B C
Kokyaku Haiten: ↖ C
Renkan Haitenkyaku: B B B ↖ C
Toukuu Kosen Kyaku: ↗ + C
Kuuko Kyaku: ↗ C + A
Chisoutai: → ↓ C
Chuugeki: → B
Shakashou: ↘ B
Shajoushou: s↘ B
Junpo Chuushou: ↘ ↘ B
Honshin Chuugeki: ↙ B
Fumitsuke: ↘ C (com o oponente no chão)
Ryuusha Senten: ← B (perto)
Tenshin Haiinshou: ← → B (perto)
Ryuushu Katou: ← ↓ B + A (perto)



Shun é um estreante. Enquanto morava nas montanhas, ensinava jovens estudantes a sua arte Drunken Kung Fu. Ficou sabendo que houve um torneio e prometeu entrar no próximo. Constantemente bêbado, seus golpes são diferentes e engraçados. Shun veio para mostrar a "força dos velhos".

Gyoushin toutai: ← C
Senshi: ↗ C
Haitourensen Kyaku: ↙ ↙ C
Goshuu Rentai: ↙ + C C A
Chuubu Souten Kyaku: → → + C
Kousoku Kouhi Fushi: A + C
Senpuu Soutai: A + C (abaixado)
Toukyaku: ↓ A + C
Honshin Rensen Kyaku: ← A + C
Renpuu Soutai: ↓ + B + C (C rapidamente)
Ousoushu: A + C B
Tenshin Souchuushou: B + C
Zabantetsu: ↓ ↓
Tentouritsu: → ↘ ↓ ↙ ←
Haisenchuu: ↙ B
Ousogeki: ← B
Hiten Hougeki: ↗ B
Rensai Gakushu: → B
Getsuya Saigeki: → B (abaixando)
Chouwan Ryouken: ↓ ↘ → B
Koushin Hifushutsu: ← + A B
Tanhi Chougeki: ↙ + A B
Kousoku Hifushutsu: ↙ + A B + C
Toushin Chuugeki: A + B + C (perto)
Kousoku Zenhi: A ↘

3DO

TIPO: ADVENTURE
FABRICANTE: WARP
FASES: INDEFINIDAS
JOGADORES: 1



MATEUS ANDRADE

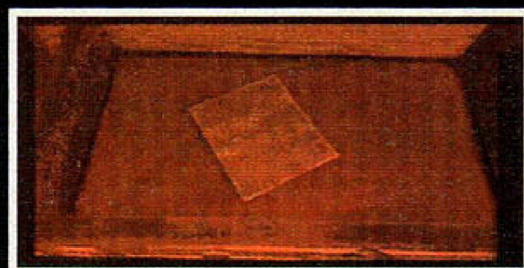
A onda de jogos macabros continua. Ainda na linha *Alone in the Dark*, chega para o 3DO *D's Dinner*, um adventure em primeira pessoa, onde o terror rola solto. Quando estiver jogando *D*, você vai se assustar. E muito! Depois de entrar no clima do jogo, não dá para se sentir seguro em lugar nenhum. Cada porta pode esconder uma surpresa; cabe a você ter coragem de abri-las e descobrir. Os gráficos estão muito bem feitos, mostrando do que o 3DO é capaz. Outro ponto alto são os efeitos sonoros, que acertam em cheio ao dar um clima bem sombrio.

E por falar na história, vamos a ela: Laura é uma estudante "normal", sem maiores preocupações na vida. Até que, numa noite fatídica, seu pai, um médico respeitado, parece ter ficado louco. No hospital onde trabalhava, ele matou pacientes, funcionários, visitantes... quem aparecia pela frente levava bala. Ele poupou alguns sortudos, ou azarados (depende do ponto de vista), e se isolou dentro do hospital com os reféns. Vendo a notícia na TV, Laura vai conferir o que está acontecendo. Assim que entra no hospital, ela sente uma súbita tontura e o lugar já não parece o mesmo. Você começa a escutar sons estranhos... e é quando a coisa complica de vez. Principalmente sabendo que você é quem vai estar na pele da mocinha.





Toda vez que vê um besouro fosforescente, Laura viaja forte e vê cenas de um jantar que não deu muito certo (eu não vou contar o que aconteceu para não acabar com a graça do jogo). Você tem que achar três besouros para ter um final decente.



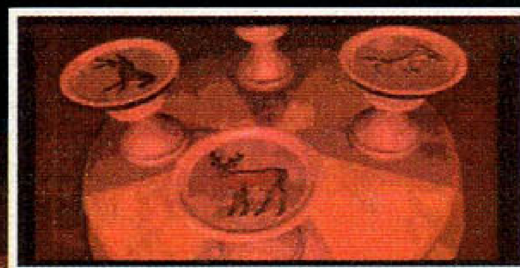
No segundo andar, procure a sala que tem uma cômoda. Abra a primeira gaveta e pegue esta folha. Depois, vá até a lareira e apanhe a chave que abre a porta do térreo.



Vá até a mesa e jogue a folha de papel dentro do prato com água. Desse modo, você consegue uma combinação. Suba novamente até o segundo andar e abra as gavetas na sequência dada.



Dentro da sala que você abriu com a chave existe um caça-níqueis macabro. Acerte a sequência de números, que é 78. Atenção: você tem que subtrair o número da segunda casa com o da primeira. Portanto, para marcar 78 você tem que travar a primeira casa no número 7 e a segunda no número 1.



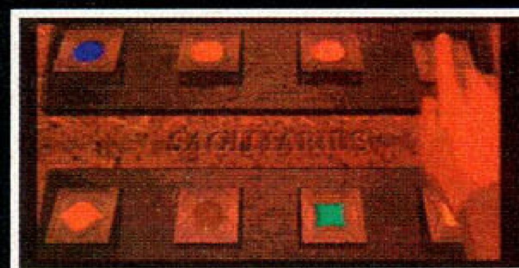
Para prosseguir com sua busca, você tem que abrir a porta. Deixe os pratos na posição da foto e... abre-te Sésamo.



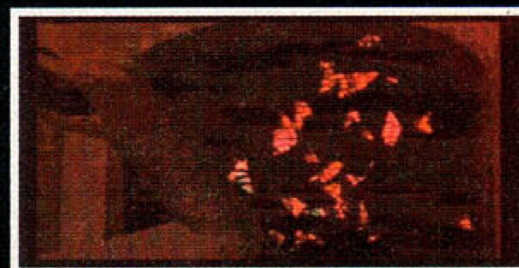
Pegue a chave na mão do morto, volte para a sala e abra a gaveta da mesinha. Você acaba de conseguir um livro, que deve ser colocado na estante.



Esta sala parece um beco sem saída, mas é móvel. Gire a manivela até chegarà porta que dá para o jardim.



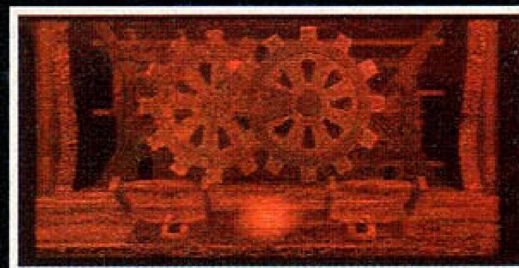
No jardim, vá até as estátuas de sagitário e aquário. No painel de controle, aperte o botão verde em sagitário e o azul claro em aquário. A fonte vai esvaziar e a água enche o fosso com o baú. Aproveite e pegue a pistola. Depois, vá até a porta onde existe um vitral...



...e dê um tiro nele para alcançar a escada.



No corredor escuro, ande até o meio e vire para a esquerda. Vá de encontro à parede e ela se abrirá.



Nesta máquina, coloque a bolinha vermelha da engrenagem esquerda no buraco da direita. Tenha paciência que você consegue.



Laura finalmente encontra seu pai e fica sabendo o que realmente está acontecendo. Agora a decisão é sua: você pode ir até ele ou meter um tiro no papai. Cada ação leva a um final diferente. Qualquer outra dúvida sobre o jogo, escreva para a gente.

PLAYSTATION

TIPO: CORRIDA
FABRICANTE: SONY
FASES: 5
JOGADORES: 1





RODRIGO SEGATTI

Extreme Games é sucesso certo para o PlayStation. Além de ser um bom jogo, com gráficos digitalizados e música pauleira, ele traz alguns dos esportes radicais mais populares hoje em dia: rollerblade, mountain bike e skate, sem esquecer do velho e bom carrinho de rolimã. Mas não se trata de um esquema tipo *California Games*, com provas diferentes para cada modalidade, mas sim cursos de downhill, com todo mundo tentando atropelar todo mundo. Aliás, a maior graça do jogo é dar porrada em quem estiver do lado. Nessa parte, *Extreme Games* mostra ter até mais do que uma certa inspiração em *Road Rash:* depois de cada prova, é possível usar o dinheiro ganho passando pelos arcos verdes e os prêmios de colocação para comprar equipamentos novos e mais rápidos. Sem fugir da realidade, cada um dos veículos tem sua característica; assim sendo, os rollerblades pegam "gás" rápido, mas não têm boa velocidade final ao contrário dos rolimãs que, entretanto, capotam ao menor contato com qualquer obstáculo. Já as mountain bikes sobrevivem a (quase) tudo. A única manha do jogo: acelerar nas subidas e agachar nas descidas para pegar velocidade. É óbvio, mas é por aí mesmo. A maioria das pistas tem um trecho escondido, que quase sempre atrapalha mais do que ajuda: por isso, pare e reflita bem antes de entrar neles. No começo, você pode achar um pouco frustrante perder para todo mundo. Pensando nisso, a Sony dá a opção de dois jogadores simultâneos, para você descarregar sua raiva no irmãozinho menor e ainda chegar em décimo-quinto (são dezesseis corredores). Quer mais moleza?



Passando pelos arcos verdes ou chegando nas primeiras posições, você ganha dinheiro para melhorar o equipamento.



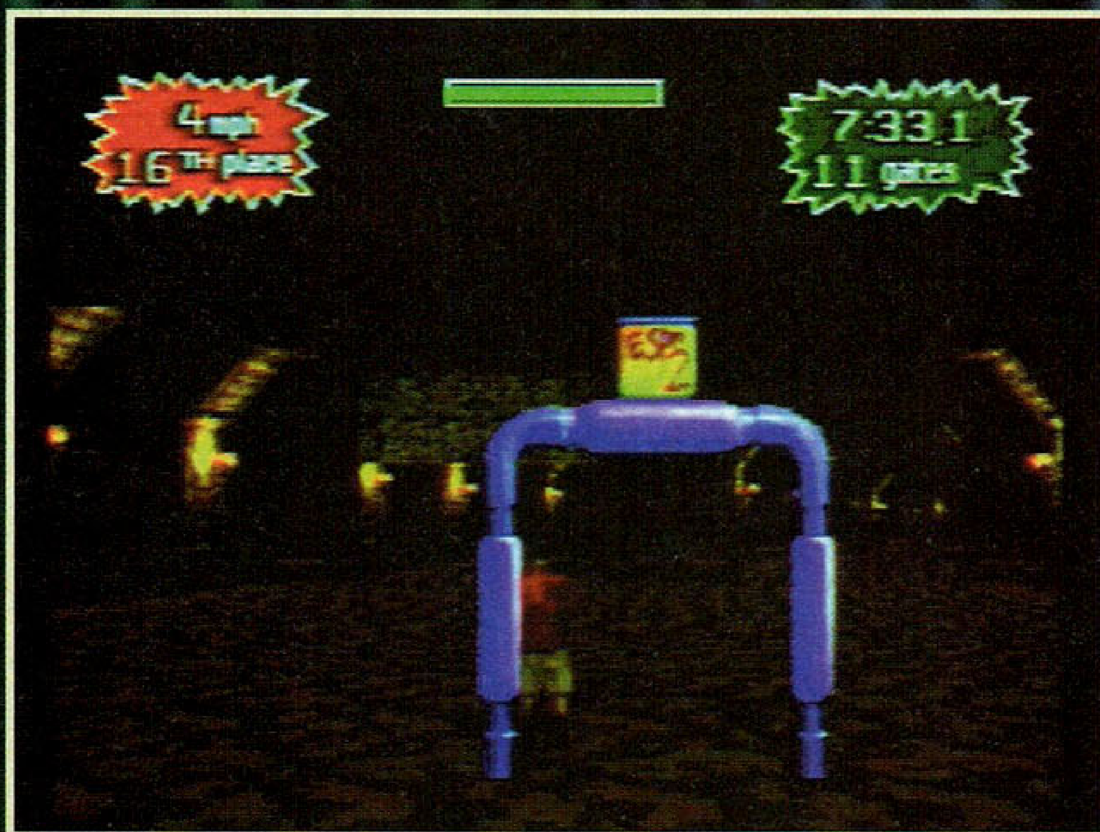
Para conseguir saltos animais, aperte o botão de pulo quando estiver na rampa.



Durante o percurso, atropele os coelhos e penosas que pintarem. Vai ter sangue na pista (só não faça isso com o rolimã).



Mesmo que você seja pacifista, vai ter que dar porrada nos adversários, já que eles não desgrudam de você.



Nos túneis da América do Sul, passe por este arco para entrar na passagem secreta. Passar pelos arcos é mais que necessário: os verdes dão dinheiro, os amarelos dão pontos para o campeonato e os roxos abrem passagens e armadilhas.

FIQUE LIGADO NA PAISAGEM

Em *ESPN Extreme Games*, você corre em cinco pistas diferentes. Cada uma traz paisagens características. Dê uma sacada:



Entre as ruínas romanas e outras belezas mediterrâneas, na Itália você dá de cara com a Torre de Pisa.



Em San Francisco, fique esperto para desviar dos bondinhos.



Os gringos acham que só tem índio na América do Sul. É árvore para todo lado.



Montanhas e mais montanhas: é isso o que você vai encontrar em Utah.



Até o coelhinho deu uma parada para apreciar a natureza de Lake Tahoe.

PLAYSTATION

TIPO: AÇÃO/SIMULADOR
FABRICANTE: SONY
FASES: INDEFINIDAS
JOGADORES: 2 SIMULTÂNEOS

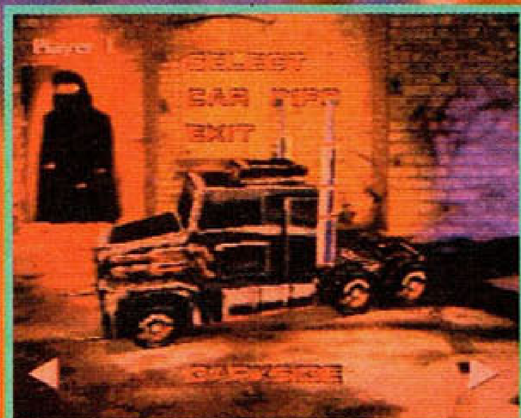


TWISTED METAL

RODRIGO SEGATTI

Twisted Metal é um jogo feito para mostrar as capacidades técnicas do PlayStation. Mas não passa muito disso: trata-se de uma nova versão do velho carrinho de bate-bate. Tá certo, talvez *Twisted* vá um pouco mais longe, por causa do número de participantes e da variedade de arenas no jogo, uma vantagem sobre o game *Cyber Sled*, também para o PlayStation, com o qual é muito parecido. Os gráficos são impressionantes, a música dá o clima e a jogabilidade é legalzinha. Alguns personagens e seus carros são inspirados em filmes de ação, como *Mad Max*, *Fuga de Nova Iorque* e *O Encurralado*. O nível de realismo é baixo, considerando que depois de quatro mísseis e uma batida de caminhão o cara da motocicleta fica com metade da energia. Mas até que as capotagens e explosões respeitam as leis da física. Por essas e outras, não se pode tirar os méritos de *Twisted Metal*, se bem que depois de explodir amigos e familiares no modo versus não sobra muito o que fazer.


A moto resiste bravamente no meio dos carros e caminhões.

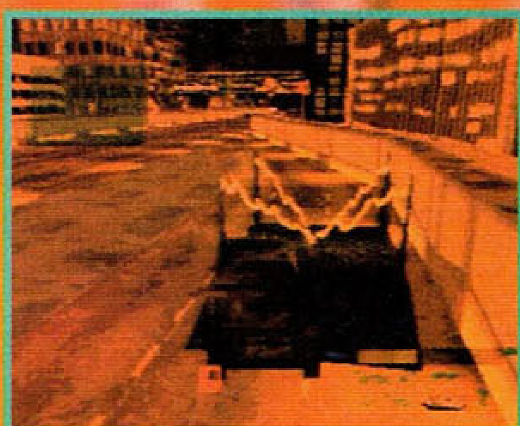


O caminhão é dirigido por Darkside, figura influente no mundo do crime.


Ninguém explica por que um desgraçado está desperdiçando uma Lamborghini no torneio.

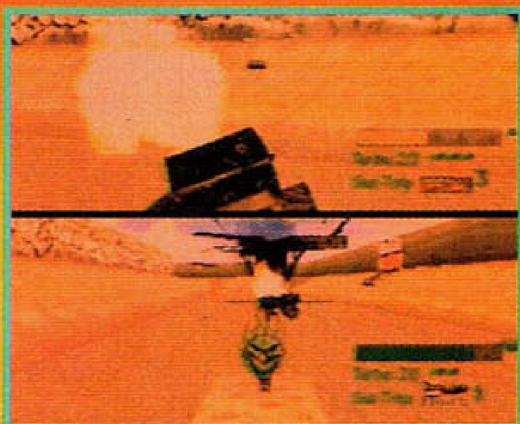


O caminhão não tem muita velocidade nem poder, mas é demais atropelar tudo e todos.


Passando por esta plataforma, restaura-se parte da energia perdida.



Atropelar um patinador descuidado no parque é um prazer indescritível.


A maior diversão é jogar contra um amigo: mas que maneira de descarregar a raiva do dia-a-dia!

cd-rom

POR RODRIGO SEGATTI

The Dig

Tipo: Adventure
Fabricante: LucasArts
Configuração Mínima: 486 66MHz, drive CD-ROM de dupla velocidade, 8MB de RAM

Gráficos: 10
Música: 10
Jogabilidade: 10

O asteróide Átila está em linha de colisão com a Terra. Pelo seu tamanho, o impacto com o planeta é iminente. A NASA manda uma turma detonar duas bombas atômicas no asteróide para afastá-lo até uma órbita segura em volta da Terra. Os tripulantes: Boston Low, o comandante; Dr. Ludger Brinks, um arqueologista e geólogo; e Maggie Robbins, famosa repórter e observadora civil. O plano é bem-sucedido, mas nossos astronautas decidem investigar a mais nova lua da Terra e acabam encontrando traços de uma cultura alienígena. Pela mão poderosa do destino (também conhecido como "roteirista"), nossos astronautas ligam um aparelho e descobrem que o asteróide é uma nave alienígena. Tal descoberta é imensurável para a humanidade; o único problema é que agora o nosso grupo está preso num planeta desconhecido e muito, muito longe de casa. Esse é só o começo... Com alguns anos de atraso e de muita expectativa, finalmente *The Dig* chega ao mercado. O novo adventure da LucasArts tem a participação de ninguém menos do que Steven Spielberg. Originalmente, o diretor concebera *The Dig* para um capítulo de sua série de TV *Amazing Stories*, mas como sairia muuuiito caro filmá-lo, ele engavetou o projeto. Passados alguns anos, Spielberg levou uma idéia para seu amigo George Lucas: desenvolver um adventure inspirado naquele roteiro. Imediatamente, uma equipe da LucasArts começou a trabalhar no jogo, sempre com a supervisão geral de Spielberg, que deu conselhos em vários dos puzzles do game, além de adicionar alguns elementos na história. O clima ficou totalmente cinematográfico. Aliás, quem faz a voz de Boston Low é o ator Robert Patrick, mais conhecido por seu papel em *Exterminador do Futuro 2* como o robô de metal líquido T-1000.



Sua tarefa nas mais de 250 telas é desvendar a tecnologia dos aparelhos e máquinas alienígenas.



Várias cenas foram desenhadas e pintadas em células de animação, dando uma aparência diferente dos outros jogos da LucasArts.



Coisas realmente incompreensíveis acontecem em *The Dig*: ressuscitar defunto faz parte do programa.



Será um holograma? Um alienígena? Uma alucinação coletiva provocada pela fome? Somente explorando o game é que você vai descobrir.

Rebel Assault 2 - The Hidden Empire

Tipo: Ação/ Arcade
Fabricante: LucasArts
Configuração Mínima: 486 50MHz, CD-ROM de dupla velocidade, 8MB de RAM

Gráficos: 9
Música: 10
Jogabilidade: 9

Rebel Assault foi o primeiro grande sucesso em CD-ROM no mundo todo. Tanto êxito não pôde ser ignorado pelo fabricante LucasArts, que não mediu esforços para o desenvolvimento da continuação: *Rebel Assault 2- The Hidden Empire*. Para se ter uma idéia do que isso representa, é a primeira vez que George Lucas permitiu novas filmagens com as roupas e cenários da série *Guerra nas Estrelas*. A quantidade de filminhos antes, durante e depois das fases é enorme, tanto que *Rebel 2* é o primeiro CD duplo da LucasArts. Do ponto de vista técnico, o CD-ROM está impecável: não usa memória EMS, descartando o uso de gerenciadores como Memmaker e QEMM, mas pede pelo menos 8MB de RAM para funcionar. Os usuários do *Windows' 95* que não conseguirem esperar pela versão para o sistema operacional da MicroSoft podem ficar tranqüilos: se não funcionar, há boot disk maker para *Win '95*. Visando os computadores mais poderosos, *Rebel* tem gráficos em alta resolução mais impressionantes que os do anterior. Quem não tem a força de um Pentium com placa VESA, também pode entrar na festa: no Setup pode-se ligar e desligar um monte de opções para acelerar o gameplay. Para os iniciantes, ou até os mais experientes, há um editor de dificuldade que•muda cada detalhe do jogo a seu favor (ou, no caso dos "bonzões", contra). A história de *The Hidden Empire* ("O Império Escondido") centra-se numa nova tecnologia desenvolvida pelo Império, que dá capacidades Stealth a uma nova linha de caças Tie. O piloto, controlado pelo usuário, Rookie One terá que usar os mais diversos tipos de naves do universo *Star Wars* para infiltrar-se na montadora dos novos caças. Uma vez lá dentro, é só roubar uma nave para a inteligência rebelde, estudar e planejar um contra-ataque.



O que seria do Império sem os famigerados Tie Fighters? Nas fases mais adiantadas, Rookie One vai aprender a voar num Tie, como em Beggar's Canyon do primeiro Rebel Assault.



Parece mas não é! Essa não é a legendária Millenium Falcon, mas sim a Corellia Star, uma nave-cargueiro da mesma marca.



Nas fases de tiro, com o botão 2 do joystick (direito no mouse ou shift no teclado), o rebelde Rookie One se esconde atrás de uma proteção, ou se protege atrás de um esconderijo, tanto faz.



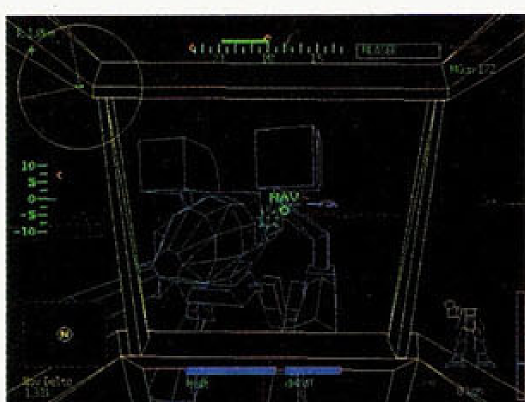
A fábrica dos Tie fantasmas é o alvo da fúria de Rookie One.

MechWarrior 2

Tipo: Simulação de robôs
Fabricante: Activision
Configuração mínima: 486 66MHz, CD-ROM de dupla velocidade, 8MB de RAM, 45MB livres no HD, monitor SVGA com VESA ou PCI

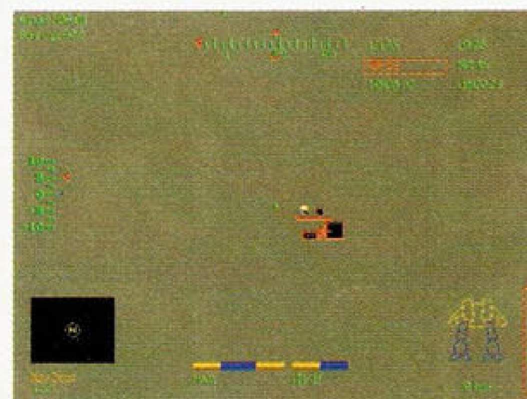
Gráficos: 10
Música: 10
Jogabilidade: 10

MechWarrior é o nome dos livros de RPG baseados no universo do jogo de tabuleiro Battletech. É um jogo onde, no futuro para lá de 3050, a tecnologia de guerra mais avançada são os famigerados *mechs*, robôs de trinta a cem toneladas, maiores que prédios e com grande poder de fogo. Apesar do avanço tecnológico, a humanidade regrediu à época onde os exércitos são divididos por clãs, a exemplo das *houses* do jogo *Dune*. Nessa sociedade, o que predomina é a honra, por isso não há lugar para fracos. Nos Estados Unidos, a série faz sucesso em qualquer mídia, seja livro, RPG ou, o que nos interessa, jogo de computador. *Mechwarrior 2* não é exceção: está há semanas no topo dos mais vendidos. As animações foram feitas pela Digital Domain e os efeitos sonoros e músicas, inacreditáveis, pela Soundelux. Além de tudo, *Mech 2* é um dos melhores simuladores disponíveis para PC. Por mais incrível que possa parecer, a estrutura do jogo é semelhante aos *Tie Fighter*, *X-Wing* e *Wing Commanders* da vida. É claro que se trata de outro ambiente de jogo, já que estamos em montanhas, desertos ou dentro de cidades. Como os programadores se preocuparam com a palavra *simulador* no jogo, a interferência de fatores externos no bom funcionamento de seu mech é enorme. Em *Battletech* há uma grande preocupação com aquecimento de motores e demais sistemas dos veículos. O mesmo acontece em *Mech 2* e as condições climáticas e geográficas fazem com que cada cenário seja uma batalha totalmente diferente. As missões, é claro, são variadas e ainda afetam o contexto político da galáxia. Cada uma exige um mech diferente, com características bem distintas e variantes de armas e equipamentos. Para os mais experientes, é possível personalizar o seu mech com armas, sistemas de refrigeração, armaduras, munições etc, sempre tomando cuidado com espaço e peso. Seguindo a regra dos simuladores, deve-se usar várias teclas em conjunto com o joystick ou mouse, mas pode-se configurá-las, o que já é um avanço.


O modo de visão *enhanced* (tecla W) permite observar o status de estruturas e mechs adversários pela cor (de azul para Ok até vermelho para crítico).


A cidade à noite é o pior lugar para se combater com mechs. É fácil cair em emboscadas e sensores e radares são prejudicados.


Os famosos mísseis de curta e longa distância são importantes. Não gaste todos em um só alvo: distribua entre os perigosos (sempre com a certeza do *target lock*) e depois destrua-os com os lasers.


O auxílio do radar (tecla F3) é bom para se localizar e pensar numa estratégia contra o exército inimigo.

Ultra Pinball 3-D

Tipo: Pinball
Fabricante: Sierra
Configuração mínima: 486 33MHz, CD-ROM, Windows 3.1 ou '95, 4MB de RAM(Win 3.1), 8MB de RAM (Win' 95), placa de vídeo SVGA

Gráficos: 9
Música: 8
Jogabilidade: 9

E eis que chega às lojas mais um jogo de pinball. Mas este não é um jogo qualquer, não! A começar pela softhouse Sierra, famosa por seus ótimos *adventures* e simuladores. Tá certo que isso não a qualifica para fazer um fliper, mas ajuda. Alguém se lembra daquele fiasco da Sierra, o *Outpost*? Pois é, a empresa decidiu tirar algo de proveitoso da boa idéia mais mal executada da história, e fez este pinball baseado em seus cenários e designs, incluindo a voz feminina do computador, que dá aquele "tchans". São três mesas: Colony, Mine e Command Post, sendo que é possível viajar de uma para outra depois de cumprir uma série de missões dentro do nível. O que separa *Ultra Pinball* da maioria dos flipers existentes para PC é que ele não se limita a simular uma mesa real, mas aproveita para colocar tratores andando no meio da mesa, canhões surgindo de compartimentos no chão e até faz a bolinha dar uma volta de planador de vez em quando. Você pode construir mais instalações para a colônia ou abrir caminho para uma caverna nas minas. Fique atento para os alvos que aparecem e as dicas que o computador te dá. O segredo do jogo é mais velho que andar para frente: prática, muita prática... e uma certa mira. A música pode parecer insossa de vez em quando, mas dá conta do recado. Os gráficos são nota dez, a exemplo de *Outpost*, só que com este aqui você vai se divertir beeem mais. O jogo também é compatível com o *Windows' 95*, fazendo do processo de instalação uma experiência deveras agradável.



A "mesa" Colony é a mais fácil, com exceção da missão "Siga o cometa" que tem certos túneis difíceis de atingir. Não tem jeito, é só na prática.



O destaque das minas fica para a missão em que o jogador tem que dar um empurrãozinho para o trator abrir um túnel.



Em Command Center, mande a bola para os flipers da esquerda, abra o caminho da direita e mande a gorducha para o segundo andar. Lá tem uma tela bônus que rende muitos pontos.



DICAS DESTA EDIÇÃO

TEKKEN 2

ARCADE

No Arcade, os dois primeiros botões são soco 1 (S1) e soco 2 (S2). Os dois botões de baixo são chute 1 (C1) e chute 2 (C2). A letra "s" na frente de um comando significa que o mesmo deve ficar pressionado durante todo o movimento.

BAEK DOO SAN
Butterfly Kick: C1, C1, C1, C2
Black Widow: C1, C1, C2, C2
Albatross: C2, C2, C1
Baek's Rush: ↓ + C2, C1, C1, C1
Hammer Hell: → s→ + C2
Flamingo: ← s← + C1, C1
Hunting Hawk: ↗ + C1, C2, C1
Triple Threat: s→ + C2, C2, C1

YOSHIMIYSU
Zig Zag: C1, C2
Stone Fist: s← + S1 (rapidamente)
Knee Cap: s↓ ↘ + C1
Death Slash: ↙ + S1
Slap Silly: ↙ + P2 (rapidamente)
Death Copter: ↗ + S1 + S2
Windmill: ← s← C1, C1
Samurai Cutter: s↓ ↙ ← + S1

NINA WILLIAMS
Flash Kick: ↘ + C1, C1, C1, C2
Can Opener: ↗ + C2, C1, C2
Leg Slicer: ↘ + C1, S1, S2
Blonde Bomb: → → + S1, S2
Jail Crusher: S1, S2, s↓ + C1, C2
Flying Arrow: S1, S2, ↑ + C1
Double Explosion: S1, S2, s↑ + C2
Shoulder Through: S2 + C2, S1, S2, S1 (perto)

MARSHAL LAW
Flash War Combo: s→ + S2, S2, S2
Shaolin Spin Kick: C2, C1, C2
Dragon Low Kick: ↓ + C1
Crescent Kick: C2, ↑ + C1
Back Flipper: C1 + C2, C1
Double Impact: s↓ + C1, C2
Dragon's Tail: ↙ + C2
Rampage: ↑ + C1, C2

HEIHACHI MISHIMA
Flash Punch Combo: S1, S1, S2
Rising Uppercut: → ↓ ↘ + S2
Spinning Demon: → ↓ ↘ + C2, C2, C2
Demon Eppercut: → → + C2
Demon Scissors: → ↗ + C2, C1
Twin Pistons: ↘ + S1, S2
Hell Axe: ↗ + C1, C2
Stone Head: → → + S1, S2 (perto)

PAUL PHOENIX
Stone Braker: s↓ ↘ + S2, S2
Hang Over: ↓ + S1, C2, C2
Gut Buster: s↓ ↘ + S2, S1
Flash Elbow: → s→ + S2
Bone Breaker: ↓ + C2, C2
Phoenix Smasher: ↓ ↘ → + S2
Triple Kick Combo: → → + C1, C2, ↘ + C2
Neutron Bomb: → → + C2

JACK 2
Megaton Blast: ← ↙ ↓ ↘ + S2
Cross Cut Saw: s→ + S1 + S2
Machinegun Blast: ↙ + S1, S1, S1, ↘ + S2
Shark Attack: s↓ → + S1 + S2
Double Axe: ↓ + S1 + S2
Debugeer: ← ↙ ↓ ↘ + S1
Rising Hell: ↘ + S2 + C2 (perto)
Low Cross Cut Saw: s↓ + S1 + S2

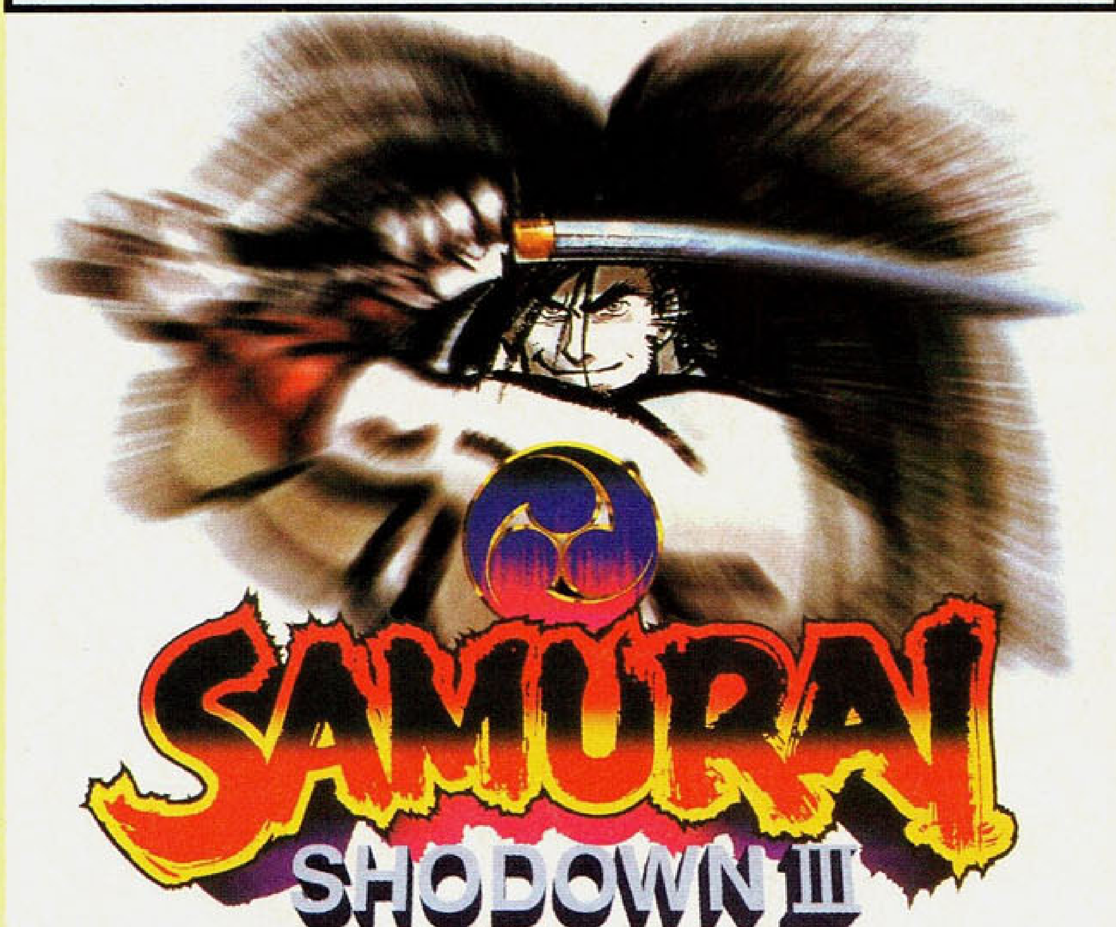
KING
Exploder: C1 + C2
King's Fucker: → → + S2
"A" Kick: s↓ ↘ + C2, C2, C2
Franken Steiner: ↘ + C1 + C2
Jaguar Lariat: s→ S1 + S2
Stomach Smash: → →, S2
Hi-Jack Back Breaker: S1 + S2
Jaguar Driver: ↑ + S1 + S2, ↑ ↓ + C1, C2

MICHELE CHANG
G - Clef Cannon: S1, S1, S1
Razoris Edge: ↓ + C2, S1
Twin Arrow: → → + S1 + S2
Sky Craper Kick: C2, C2
Spin Kick: C1 + C2, C2
Party Crasher: → s→ + P1
Rapid Counter Attack: ↓ s↓ + S1
Arm Lock Suplex: ↘ + S1 + S2 (perto)

LEI WULONG
Rave Spin: ↙ C2, C2
Tornado Kick: C1, C2, s↑
Clean Sweep: C2, C1
Rush Combo: →, C2, S1, S2, C1, C2
Play Dead: s↓ + C1 + C2, s← + C1 + C2
Spring Kick: C1 + C2
Flit Flip Flop: C1 + C2, C1 + C2, C1 + C2
Razor Rush: → ↘ + S1, S2, S1, S2, C1

SAMURAI SHODOWN 3

ARCADE



Golpes complementares

HAOHMARU

(Slash)
(pulo) ↓ ↙ ← + C
↓ ↘ ← + C
(Bust)
→ ↓ ↘ + D

KYOSHIRO SENRYO

(Slash)
→ ↓ ↘ + soco
→ ↘ ↓ + soco
(Bust)
↓ ↘ → + soco

BASARA KUBIKIRI

(Slash e Bust)
↓ ↘ → + soco
(pulo) ↓ ↘ → + soco

GAIRA KAFUIN

(Slash)
(perto)← ↓ ↙ + A
← ↓ ↙ + C
(Bust)
↓ ↓ + AB
→ ↓ ↘ + soco

GALFORD

(Slash)
↓ ↙ ← + B
← ↓ ↙ + D
→ ↘ ↓ ↙ ← + AC
→ ↘ ↓ ↙ ← + BD
(Bust)
↓ ↘ → + soco
→ ↘ ↓ ↙ ← + AC
→ ↘ ↓ ↙ ← + BD

SHIZUMARU HISAME

(Slash)
↓ ↘ → + soco
(Bust)
→ ↓ ↘ + soco

NAKORURU

(Slash)
(perto) → ↓ ↘ + D
↓ ↙ ← + D, depois ↓ ↘ → + C
(Bust)
(perto) → ↓ ↘ + D

SHIRO TOKISADA AMAKUSA

(Slash)
← ↙ ← + C
→ ↘ ↓ ↙ ← + D
← ↙ ↓ ↘ → + D
(Bust)
→ ↘ ↓ + soco
→ ← ↙ ↓ ↘ → + C

UKYO TACHIBANA

(Slash)
↓ ↙ ← + D
(Bust)
↓ ↙ ← + soco

GENJURO KIBAGAMI

(Bust)
↓ ↙ ← + soco e segure o botão

RIMNEREL

(Slash)
(pulo) → ↘ ↓ + A
(Bust)
↓ ↘ → + soco
← ↙ ↓ + A

MORTAL KOMBAT 3

MEGA DRIVE

ESCOLHER SMOKE, MOTARO E SHAO KHAN

Na tela de menu faça C → A ← A ↑ C → A ← A ↑.
Aparecerá um menu secreto onde é possível acionar os personagens secretos.
Com essa dica, Shang Tsung se transforma em Smoke:
← ← + soco baixo

MAIS UMA TELA DE OPTIONS SECRETA

Depois de feita a dica acima, no mesmo lugar, faça
B A ↓ ← A ↓ C → ↑ ↓

ESCOLHER SÓ O SMOKE

Na tela que aparece só MK3, tecle rapidamente
A B B A ↓ A B B A ↓ ↑ ↑

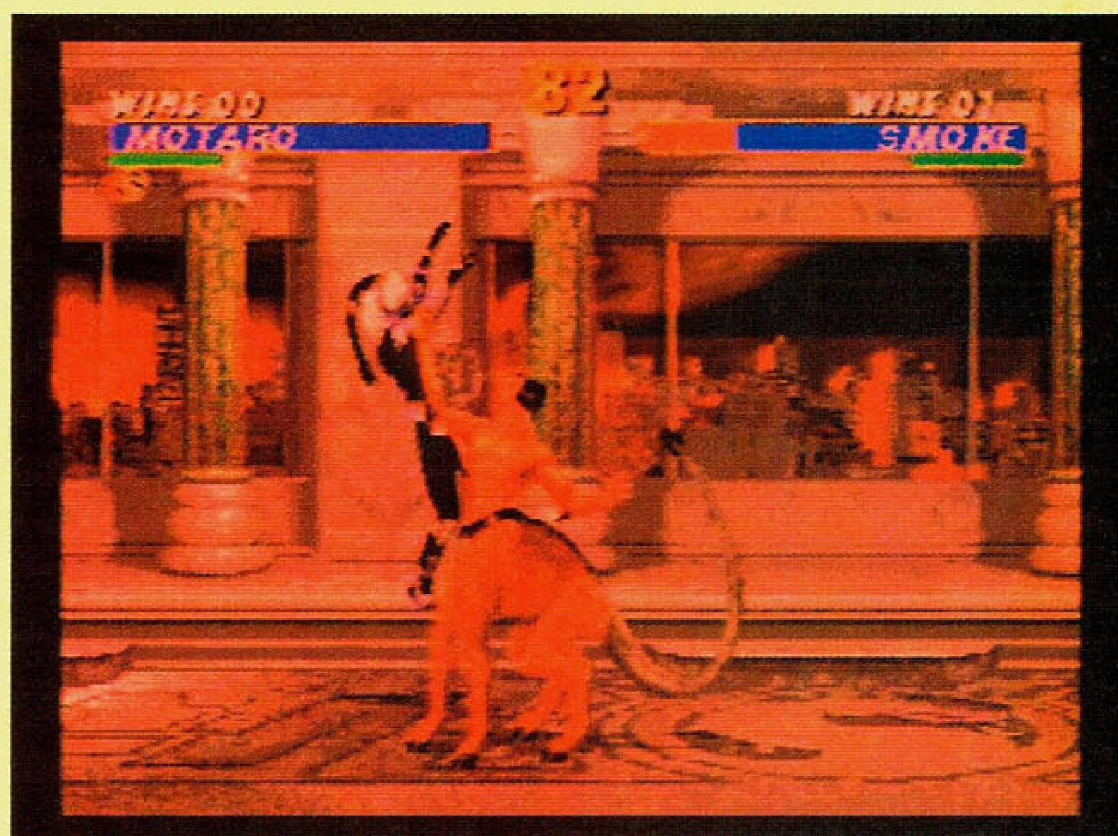
TOURNAMENT MODE

Na tela de menu inicial, aperte A B C e start ao mesmo tempo

95 CRÉDITOS

Ainda na mesma tela, faça A C ↑ B ↑ B A ↓
Repita várias vezes para chegar a 95

Estas dicas foram enviadas pelos leitores: Rodolfo Kinshoku, Alexandre Bispo, Vinícius dos Santos e Cristiano Roma, todos de São Paulo - SP. A moçada, principalmente o Cristiano, detonou.



TYRANTS

MEGA DRIVE

JOGUE "SINISTAR"

Escolha load/save no options e entre com password "J O O L S"

STAR WARS ARCADE

MEGA 32X

TIRE O TEMPO

Pause e faça ↓ B B ↑ → ←

RESET TIMER

Pause e faça ← ↓ A C ↓ ↑

SOUND TEST

Pause e faça ↑ → ← A ↓ C

CACOMA KNIGHT IN BIZYLAND

SNES

FIQUE LEGAL

Na tela onde aparece a mensagem "select player", pressione
↑ ↑ ↓ ↓ → ← → ← B A.
Você poderá escolher o número de continues,
vidas e a tela que quiser jogar.

THE LAWNMOWER MAN

SNES

CÓDIGO DO MAL

Durante o jogo, pause e
B, R, A, select, select, Y, A, B, Y, A, B.
Tire o pause e aperte o botão L ou R
rapidamente para Slow-Motion.

STAGE SELECT

Com o código do mal feito, pause e A, L, L
para poder escolher a sua tela.

VIDAS INFINITAS

Pause e R, A, select, Y

PULE DE TELA

Pause e A + → para pular de tela a qualquer momento

MORTAL KOMBAT 3

SNES

ESCOLHA O SMOKE

Ligue o console segurando ← A. Na tela onde está escrito Williams, solte e segure → B até aparecer a frase "There is no Knowledge that is not Power". Aí, solte e segure Y X. Vai aparecer a tela do MK3 com o Smoke andando. Solte e aperte start.

FATALITIES DO SMOKE

fatality1: (longe) segure block ↑ ↑ → ↓
fatality 2:(longe) ↓ ↓ → block

TELA EXTRA "KOOL STUFF"

Na tela de apresentação (Start e Options), faça ↑ ↑ ↓ ↓ ← → A B A

MAIS UMA TELA SECRETA "SCOTT'S STUFF"

Na famosa tela de apresentação, faça X B A Y ↑ ← ↓ → ↓

MAIS UMA TELA DE OPÇÕES SECRETA "KOOLER STUFF"

Na tela de apresentação, faça select A B → ← ↓ ↓ ↑ ↑

SOUND TEST

Na legendária tela de apresentação, faça A Y B X

TOURNAMENT MODE

Na tela de Start e Options, segure L R e aperte start

Jessé Pasqualin, Ribeirão Preto - SP
Josivam do Santos Dantas, São Paulo - SP

STAR TREK: STAR FLEET ACADEMY

SNES

CONFIRA OS PASSWORDS

FRESHMAN YEAR	
Missão 101:	X X X R X X Y R X R Y L
Missão 102:	X X X R A X A L X R Y Y
Missão 103:	X X X R L Y Y A X R Y X
Missão 104:	X X X R Y Y A X X R Y L
Missão 105:	X X X R B A X L X R Y A
SOPHOMORE YEAR	
Missão 201:	X X X R R X Y R X Y Y B
Missão 202:	X X X L X X A B X Y Y B
Missão 203:	X X X L A Y Y A X Y Y A
Missão 204:	X X X L L Y A X X Y Y X
Missão 205:	X X X L Y A X L X Y Y A
JUNIOR YEAR	
Missão 301:	X X X L B X Y R Y L X X
Missão 302:	X X X L R X Y R Y L X R
Missão 303:	X X X B X X A L Y L X B
Missão 304:	X X X B A Y Y A Y L X A
Missão 305:	X X X B L Y A X Y L X X
SENIOR YEAR	
Missão 401:	X X X B Y X Y R Y Y B L
Missão 402:	X X X B B X A B Y Y B A
Missão 403:	X X X B R Y Y A Y Y B X
Missão 404:	X X X A X Y Y A Y Y B A
Missão 405:	X X X A A Y A Y Y Y B B

F-1 ROCK II: RACE OF CHAMPIONS

SNES

TRACK SELECT

Na tela onde aparece a mensagem "notice", pressione, no segundo controle, A 4 vezes e B 14 vezes. Escolha "Grand Prix", vá para o Course Options e mude o que quiser.

TIME ATTACK MODE

No controle 2, digite a seguinte sequência:
↑ X → Y ↓ B ← A

SOUND TEST

No controle 2 digite:
L R L R L R L R L R L R R

VÁRIOS JOGADORES

Para jogar com mais de 4 participantes, faça no controle 2:
X X X X Y Y

MODO BRUTAL

Para poder coliddir com os outros carros no segundo controle digite a sequência:
Y Y Y Y X X

DRAGON BALL Z: ULTIMATE BATTLE 22

PLAYSTATION

ULTIMATE BATTLE 27

Na tela de apresentação, faça ↑ △ ↓ X ← □ → ○. Você vai ouvir um som indicando que deu certo. A apresentação vai mudar e será possível escolher os personagens: Shonen Gokou, Gokou Saiya Jin 3, Kamesennin, Mr Satan e Gogeta.

Cláudio da Game Shop, São Paulo - SP

MORTAL KOMBAT 3

PLAYSTATION

JOGUE COM SMOKE E MAIS OPÇÕES SECRETAS

Na tela onde aparece Rayden, aperte X ○ △ R1 R1 R2 R2. Faça várias vezes até ouvir o Shao Khan dar uns gritos.
No cubo de opções, coloque para cima e verá a tela secreta.

Cláudio da Game Shop, São Paulo - SP

STELLAR 7: DRAXON'S REVENGE

3DO

RECARREGUE AS ENERGIAS

No controle 1 faça a "pequena" sequência:
L R R L R L L L L L L L L L R L L L L L L R L L L L R e L ou R
para recarregar.

JAMMIT

3DO

PASSWORDS

PKRBNSN

STRKRNR

SSNHYDN

JNFRBCN

LRNCHLS

PLWRHDS

STWSPKN

BBSKNNR

THE HORDE

3DO

CÓDIGOS

Segure para cima e pressione A B e Pause.
Siga agora com as sequências:
↓ A ← ←↓A A →: Volta para o castelo
← A A B ← A → ←: 30.000 crowns
← A ↑ ↓ B A A B: Mapa
A ↓ ↓ → A ↓: Village
→ A ← ← A ↑ B: Corta a cena
B → A ← ← ↓ → A A ←: Armas poderosas
B ↑ → ↓ A ↓ A →: Invencibilidade

COBRA COMMAND
SEGA CD

MODO TREINAMENTO

Na tela onde as mensagens "Game Start" e "Config Mode" aparecem, pressione
↑ ↓ ← →
Vá para o Config Mode e coloque no modo "Training".

KEIO FLYING SQUADRON
SEGA CD

SECRET GAME

Na tela Start Game/Options, faça
← ← → → ↓ ↑ ↓ ↑
Agora, é só escolher "Super Catch Game".

STAGE SELECT

Na mesma tela, digite a sequência:
→ ← → ← ↓ ↑ ↓ ↑ → → → →

LOADSTAR: THE LEGEND OF TULLY BODINE
SEGA CD

JOGUE MORT- PONG

Quando Mort aparecer na tela, pause e digite:
C A ← ↓ A C A ← ← A

PANIC
SEGA CD

SELEÇÃO DE FASE

Na tela título, faça
→ → ↓ ↑ ← → ↑ ↑ ← ↓

THE TERMINATOR
SEGA CD

EXTRA ITENS

Na tela Start Game/Options, coloque para direita e pressione
B C B B.
Aperte Start para entrar em um menu secreto.

LEVEL SELECT

Depois de ter feito o menu secreto, segure para esquerda e pressione
B C B C e solte.
Agora, vá para o opção "Run Game" e pressione Start.

ESCUDO INFINITO

No select level, segure o botão B e faça
← → → ←

CINEMINHA

No options, segure o botão C e faça → ←.
Escolha "Sound Test" e vá para o opção "Cinema Sequences".

SILPHEED
SEGA CD

STAGE SELECT

Na apresentação, digite
↓ ↓ ↑ ↑ → ← → ← A B e Start.
Aparcerá o Stage Select.

RECARREGUE O ESCUDO

Na apresentação, digite
→ ← A → ↑ C B ↓ ← B A ↑ e Start.
Pressione o botão A do segundo controle para recarregar o seu escudo.

VOICE TEST

Com o option aceso, pressione e segure os botões A B C do segundo controle e dê Start no primeiro.
Onde era Sound Test agora é o Voice Test.

CONTINUE INFINITO

Espere o último continue, mas não entre nele. Na apresentação digite:
→ ↑ A B C ← ← ↓ CA e Start.

DIFICULDADE NINJA

Na apresentação, faça esta sequência no segundo controle:
B B A C ↑ ← → ↓ C ↑ A
e no primeiro controle aperte Start.

WWF RAGE IN THE CAGE
SEGA CD

MESMO LUTADOR

Este truque só funciona no modo para 1 jogador. Na tela "Opponent Chosen By", coloque para a esquerda e pressione o botão C para escolher o seu lutador. Um medalhão de ouro aparecerá ao lado do nome. Agora, coloque para baixo para poder escolher o mesmo luador.

EVOLUTION: DINO DUDES
JAGUAR

PASSWORDS

Level 10:	HARD ROCK
Level 20:	LOG PLUME
Level 30:	TRIBAL DANCE
Level 40:	SOUR BELLY
Level 50:	FREE WHEELING
Level 60:	SCHOOL ZONE
Level 70:	NEVER READY
Level 80:	SPACE TO LET

Se você é daqueles feras que além de debulhar os games descobre passwords e dicas especiais, mande uma carta para
Tips - R. Alice de Castro, 60 - Vila Mariana - CEP 04015-903 - São Paulo, SP

JWT

Ela só pensa em Trululu.





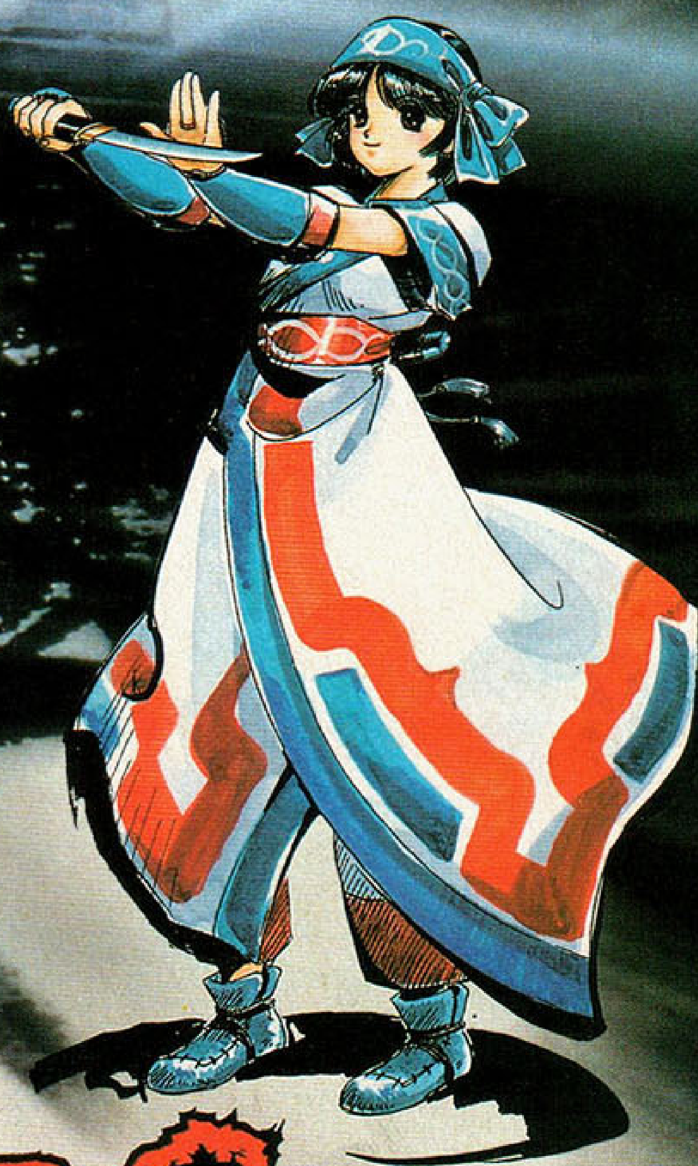
Chegou Trululu.
Quem experimentou, já sabe que é bom.



Prazer irresistível

The Future Is Now
SNK

SEU DESTINO O AGUARDA.



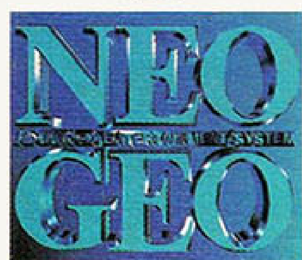


侍魂

SAMURAI™
SHODOWN III

©SNK 1995







NEO·GEO CD™

NEO GEO DO BRASIL LTDA.
Av Euclides, 56-Jabaquara CEP;04326-080-Sao Paulo-SP BRASIL TEL:(011)588-2300 FAX:(011)588-2790



RETRO
AVENGERS







Em prol da cultura gamer

A Retroavengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito- denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: evil_arthas

Editado por: evil_arthas

Revista: Pedro Henrique

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook, e para doações, entre em contato através de nosso e-mail.

 **facebook.com/retroavengers**

 **retroavengers@gmail.com**

 **retroavengers.blogspot.com.br**







